Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

08/08 Ausgabe 136 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Alone in the Dark:
So gut wie Resident Evil?
Unser Test gibt Aufschluss!

Große Vorschau-Offensive:
Prince of Persia: The Fallen King
Ghostbusters: The Videogame
Die Chroniken von Narnia 2
Sam & Max: Season One
Mario Super Sluggers

Super Smash Bros. Brawl

8 Seiten Test & Profi-Tipps zum Wii-Power-Prügler!

Auf Wii und DS darf wieder geballert werden.

Call of Duty World at War

Exklusive Informationen zur Wii-Fassung!

DS-Sommerhits im Test:
Final Fantasy Tactics A2
Ninja Gaiden Dragon Sword
Pokémon Mystery Dungeon 2

08
4 194373 903504

torius.net

Oder spielst Du noch Murmeln?

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 30 Euro liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung
(Warenwert mind. 20 Euro).

Final Fantasy VII – Crisis Core PSP

38,90 €

58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 20.06.2008

Die Chroniken von Narnja – Prinz Kaspian von Narnja DS

39,50 €

59 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 17.07.2008

Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Dunkelheit DS

38,90 €

58 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 04.07.2008

Lego Indiana Jones Wii

54,90 €

82 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf

Okami Wii

44,90 €

67 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf

Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Zeit DS

38,90 €

58 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 04.07.2008

Kung Fu Panda Wii

58,50 €

88 sqoops-cents
verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 26.06.2008

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

sqoops

Welcome to the other site!

www.sqoops.de

VON LINKS

OBERE REIHE:
David Martin (Online-Redaktion)
Maik Koch (Online-Redaktion)
Sebastian Billmeier (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)

NICHT AUF DEM BILD:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)

Gebt uns Spielern mehr Action!

Mitte Juli beginnt die E3 – und hoffentlich auch der Start in ein neues Zock-Zeitalter!

Alle Augen richten sich vom 15. bis zum 17. Juli auf das E3 Media & Business Summit in Los Angeles. Die Videospiel-Messe ist zwar seit letztem Jahr weniger pompös inszeniert als früher, aber für Nintendo als Impulsgeber ist sie weiterhin von großer Bedeutung. Wir erinnern uns: Auf der E3 2007 enthüllte Reginald Fils-Aime, President of Nintendo of America, mit freudestrahlenden Augen das Wii-Wheel, stellte sich mit Shigeru Miyamoto aufs Balance Board und gab der Videospielbranche damit einen echten Denkanstoß: Wie lassen sich klassische Spielkonzepte so gestalten, dass auch die Großmutter mit ihrem Enkel spielt? Mit „richtigen" Games hat diese Zielgruppenerweiterung aber wenig zu tun. Die Folgen für uns Zocker werden beim Bummel durch die Elektronikmärkte deutlich: Berge voller Gelegenheitsspielchen verdecken die wahren Perlen. Und davon wollen wir deutlich mehr sehen! Versprochen: Wir schieben während der E3 extra Nachtschichten, um euch mit allen relevanten Infos, Bildern und Messe-Eindrücken zu versorgen. Eure News-Tankstelle heißt www.n-zone.de und ist 24 Stunden geöffnet.

FAST SCHON JETZT E3

Doch bevor Nintendo auf der E3 die Katze aus dem Sack lässt, greifen wir schon mal einigen Enthüllungen vor: *Call of Duty: World at War* wurde medienwirksam bereits Wochen vor der großen Show angekündigt, auch Ubisoft nutzte seine Hausmesse Ubidays, um den Prince of Persia wieder in den Orient zu schicken. Sein DS-Ableger fehlte – bis jetzt! Wir gewähren euch in dieser N-ZONE allererste Einblicke in *The Fallen King*. Außerdem in dieser Ausgabe: *Sam & Max: Season One* (exklusive Spieleindrücke), *Ghostbusters: The Videogame* (nur bei uns mit Entwicklertagebuch), *Guitar Hero On Tour* (großes Kreativ-Gewinnspiel) und vieles mehr. Zu guter Letzt noch: Wir wünschen uns, dass Nintendo der Wii eine Festplatte spendiert, wie es Laurent Fischer in einem Interview mit einem Branchenmagazin vollmundig ankündigte. Die E3 wird zeigen, ob der Marketing Director von Nintendo of Europe Wort hält – ob die zeitnahe Lösung tatsächlich erfolgt, lest ihr auf unserer Website.

Viel Spaß bei der Lektüre und einen tollen Sommer!
euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

36 Videospiele-Verkaufszahlen-Reportage
78 Die 10 spektakulärsten Zelda-Bugs
82 Jäger und Sammler
80 Entwicklertagebuch Ghostbusters Teil 1

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
70 Hardware
96 Impressum
40 Info-Center: Charts
41 Info-Center: Die besten Spiele
44 Info-Center: Die Redaktion
38 Info-Center: Most Wanted
40 Info-Center: Termine
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
76 Spielerforum
84 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Active Life: Outdoor Challenge 68
Alone in the Dark 46
Bangai O Spirits 69
Call of Duty: World at War 20
Death Jr.: Root of Evil 55
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia 28
Emergency Heroes 55
Etrian Odyssey 64
Family Ski 52
Final Fantasy Tactics Advance 2 60
Ghostbusters: The Videogame 26
Guitar Hero Aerosmith 50
Guitar Hero On Tour 12
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen? 58
Kung Fu Panda 54
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer 66, 92
Mario Super Sluggers 30
Ninja Gaiden: Dragon Sword 62
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit / Dunkelheit 56
Prince of Persia: The Fallen King 34
Sam & Max: Season 1 24
Shaun White Snowboarding 32
Soul Bubbles 66
Speed Racer 92
Super Smash Bros. Brawl 14, 88
TNA iMPACT! 11
Top Spin 3 53

14 | Super Smash Bros. Brawl

TEST: Endlich – Die deutsche Fassung des Prügel-Hits 2008 im ausführlichen Test!

20 | Call of Duty: World at War

VORSCHAU: Wir enthüllen die Rückkehr des Erfolgsshooters auf die Wii!

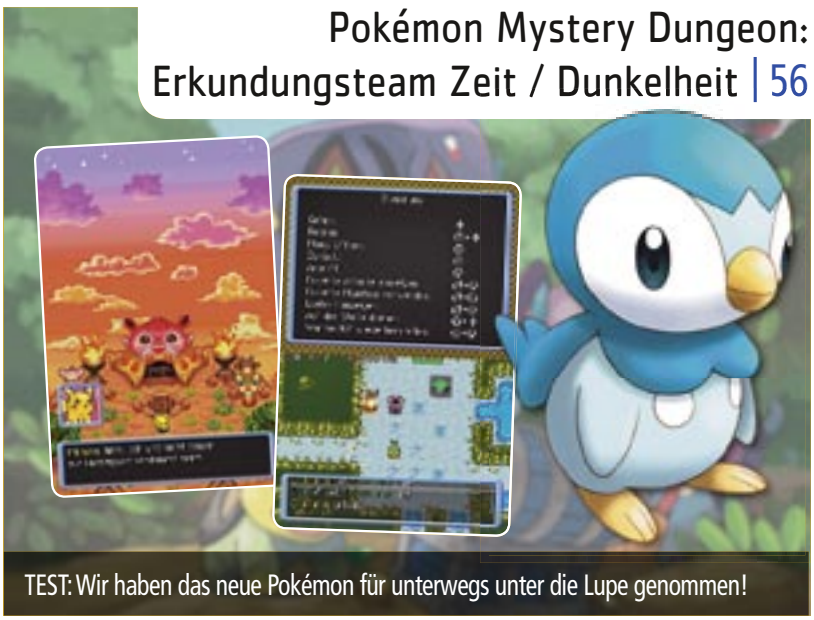
Alone in the Dark | 46

TEST: Lehrt Atari den Wii-Spielern das Gruseln? Unser Test verrät es euch!

Ghostbusters: The Videogame | 26

VORSCHAU: Erste Eindrücke der vielversprechenden Geisterjagd für die Wii.

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit / Dunkelheit | 56



TEST: Wir haben das neue Pokémon für unterwegs unter die Lupe genommen!

VORSCHAU

Wii

20 Call of Duty: World at War
28 Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia
26 Ghostbusters: The Videogame
30 Mario Super Sluggers
24 Sam & Max: Season 1
32 Shaun White Snowboarding

Nintendo DS

34 Prince of Persia: The Fallen King

TEST

Wii

46 Alone in the Dark
55 Death Jr.: Root of Evil
55 Emergency Heroes
52 Family Ski
50 Guitar Hero Aerosmith
54 Kung Fu Panda
14 Super Smash Bros. Brawl
53 Top Spin 3

Nintendo DS

64 Etrian Odyssey
60 Final Fantasy Tactics A2
58 Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?
66 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer
62 Ninja Gaiden Dragon Sword
56 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit / Dunkelheit
66 Soul Bubbles

TIPPS

Wii

88 Super Smash Bros. Brawl
92 Speed Racer
92 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl (Wii)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 08/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Hülle und Fülle
Jäger und Sammler
Hopp oder Top?

VORSCHAU

Alone in the Dark (Wii)
Guitar Hero Aerosmith (Wii)
Guitar Hero On Tour (DS)
LEGO Batman (Wii)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)

TEST

Apollo Justice: Ace Attorney (DS)
Death Jr.: Root of Evil (Wii)
Etrian Odyssey (DS)
Gradius II (VC)
Iron Man (DS)
Iron Man (Wii)
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (DS)
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (Wii)
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit (DS)
Pokémon Puzzle League (VC)
Speed Racer (Wii)
Top Spin 3 (Wii)

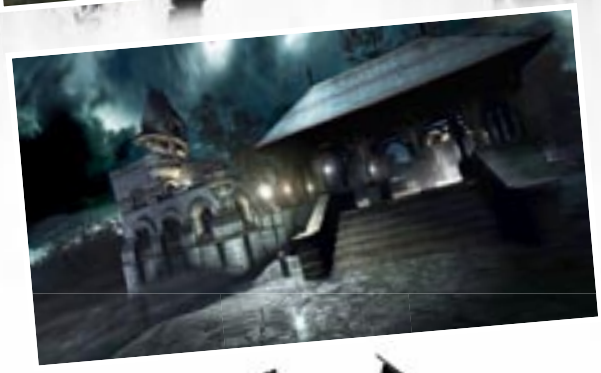
BONUS

Age of Empires: Mythologies (Präsentation)
LEGO Indiana Jones (Trailermontage)
N-ZONEissimo! Das N-ZONE-Kochstudio
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian (Making-of)
Video Games Live

SPIEL-TRAILER

Alone in the Dark
Castlevania: Order of Ecclesia
Don King Presents Prizefighter
Emergency Heroes
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?
Rayman Raving Rabbids TV Party (Trailer 1)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Trailer 2)
Samba de Amigo
Spyborgs
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia

ALONE IN THE DARK



Irgendetwas geht gewaltig schief mit der Welt und ihr steckt mittendrin. *Alone in the Dark* entführt euch in das grüne Herz New Yorks – den Central Park. Dort lauert ein dunkles Geheimnis, dem ihr in der Rolle von Edward Carnby auf die Schliche kommen müsst. Ein mysteriöser Geheimbund, allerlei bizarre Monster und das nahende Ende der Welt sind die Zutaten dieser einzigartigen Spielerfahrung.

Spielerisch nutzt *Alone in the Dark* das Potenzial der aktuellen Konsolen voll aus. Auf der Wii steht euch eine Vielzahl cleverer Controller-Gesten zur Verfügung und dank Pointer-Funktion zielt ihr präziser als je zuvor. Auf den Next-Gen-Konsolen bietet euch das Spiel eine ungeahnte Atmosphäre mit detailreicher HD-Optik. Dank des genialen Physiksystems könnt ihr auf vielfältigste Weise mit der Spielwelt interagieren. Ob ihr einen Stuhl anzündet, um damit euren Weg zu beleuchten, oder ob ihr eine Spraydose zum Flammenwerfer macht – kein anderes Spiel bietet euch so viele Möglichkeiten.

Seid ihr also bereit, an einem einstürzenden Haus entlangzuklettern, gewagte Fahrpassagen zu meistern und euch die finstere Monsterbrut vom Leib zu halten? Dann greift zum Controller und spaziert in den Central Park!

MEHR INFOS:
WWW.CENTRALDARK.COM

© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. « » and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

DIE WARTEZEIT IST … [SIEHE OBEN]!
Das Warten hat ein Ende: Smash Bros. Brawl ist erhältlich! Wer von euch besitzt den Power-Prügler noch nicht?

NEUE MUNITION FÜR DEN ZAPPER
Nach einer kurzen Pause kehrt die Call-of-Duty-Serie auf die Wii zurück. Mehr zur Umsetzung lest ihr auf Seite 20!

'SCHLAND OLÉ!
Die Redaktion im EM-Fieber: Ob wir den Pokal haben, stand beim Schreiben dieser Zeilen noch nicht fest.

LEAK!!!

DER SUPER-GAU, WENN'S DENN STIMMT
Für Activision der blanke Horror, für Fans ein Traum: Vor der E3 wurden Spider-Man und Co. frühzeitig enthüllt.

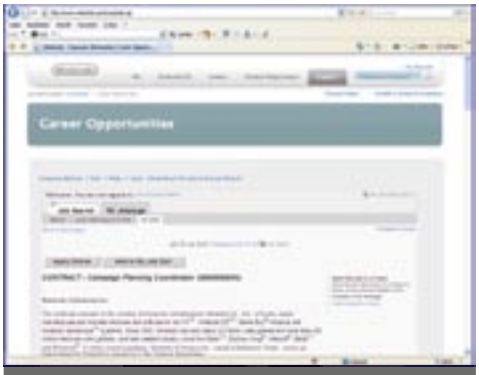
VERSCHANDELUNG
Hässliche, überdimensionierte USK-Sticker „zieren" künftig die Spiele-Packungen. Muss das wirklich sein?

Kommt eine USB-Festplatte für Wii?

Was steckt hinter der mysteriösen Stellenausschreibung?

Nintendo plant offenbar neue USB-Geräte für die Wii. Dies geht aus einer Stellenausschreibung auf www.nintendo.com hervor, in der Nintendo of America einen Soft- und Hardware-Tester sucht. Besonderer Aufgabenbereich sei die Erstellung und Ausführung eines Testplans bezüglich neuer USB-Geräte für Wii. Viele Spieler klagen schon jetzt über ein Speicherproblem, denn mit dem WiiWare-Portal landet sogar noch mehr Software auf Nintendos Erfolgskonsole. Diese Gerüchtemeldung passt allerdings nicht zu einer angeblichen Aussage von Laurent Fischer, Marketing Director bei Nintendo of Europe, auf einem WiiWare-Event. Dort sei die Frage eines Journalisten nach einer Lösung des Speicherproblems aufgekommen. Fischer soll geantwortet haben, dass nur „Geeks" und „Otakus" sich über dieses Problem beschweren würden. Harte Worte, falls diese denn wirklich so gefallen sind! Aber vielleicht fällt der neu erschlossenen Gemeinschaft an Gelegenheitsspielern dieses Problem noch nicht auf, weil diese Gruppe sich nur bedingt mit der technischen Seite der Konsole auseinandersetzt. Fischer hat sich übrigens wenige Tage nach Bekanntwerden der Äußerung für das „Missverständnis" entschuldigt. **(mk)**

NEWS-UPDATE Nintendo hat inzwischen angekündigt, an einer Lösung für Wii-Speicher zu arbeiten. BILD: N-ZONE



QUELLE Auf dieser Website hat Nintendo kürzlich neues Personal für die USB-Entwicklung gesucht. BILD: N-ZONE

Kingdom Hearts und mehr

Die offizielle Square-Enix-Website zur kommenden Veranstaltung „DKΣ3713" Anfang August verrät alle Spiele, die auf dem Event vorgeführt werden. Nur zwei davon erscheinen zwar für den Nintendo DS, aber die Masse an *Final Fantasy*- und *Kingdom Hearts*-Ablegern ist dennoch auch für Nintendo-Fans interessant. Außerdem schuldet uns der Publisher noch immer das längst überfällige Wii-Action-Rollenspiel *Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers*, das vor knapp drei Jahren als einer der ersten Wii-Titel angekündigt wurde. Ob es noch irgendwann kommt? Doch hier ist zunächst die Liste, die Square Enix am 2. und 3. August zeigen wird – Neuheiten für Wii und DS nicht ausgeschlossen. **(dm)**

Neuheiten:

Dissidia Final Fantasy	Sony PSP
Final Fantasy Agito XIII	Mobile
Final Fantasy Versus XIII	PlayStation 3
Final Fantasy VII AC Complete	Blu-ray
Final Fantasy XIII	PlayStation 3
Kingdom Hearts 358/2 Days	Nintendo DS
Kingdom Hearts Birth by Sleep	Sony PSP
Kingdom Hearts Coded	Mobile
The 3rd Birthday	Mobile
Sigma Harmonics	Nintendo DS

NEWS-TICKER

PUBLISHER-PANNE Microsoft soll künftig Mii-ähnliche Avatare in seinen Spielen integrieren und der Dritthersteller Activision arbeitet offenbar an Transformers 2: The Ultimate Battle, Marvel Ultimate Alliance 2, Spider-Man vs. Marvel Zombies und einem neues Spider-Man-Spiel mit Balance-Board-Unterstützung. All das wurde in einem Forum bekannt, noch bevor es die Hersteller selbst ankündigen konnten. Wir vermuten: Bei der Marketing-Agentur, die für das Bekanntwerden all dieser Details verantwortlich ist, werden Köpfe rollen! Activision wollte sich nicht zu den genannten Spielen äußern, die Ankündigung ist aber dennoch in Kürze wahrscheinlich.

UBIDAYS-UPDATE Neben Rayman Raving Rabbids TV Party (siehe Enthüllungs-Story in der letzten N-ZONE) und Shaun White Snowboarding (Seite 32) hat Ubisoft bei den Ubidays auch Allen Carr: Endlich Nichtraucher!, neue Tierspiele und frische Ableger der Mädchenreihe Sophies Freunde angekündigt. Für Gamer wurde auch noch Beyond Good & Evil 2 als Trailer gezeigt – leider kommt's nicht für die Wii. Mehr zu Prince of Persia: The Fallen King für den Nintendo DS lest ihr exklusiv ab Seite 34.

HUDSON

SONNE, STRAND UND SPORT!

SPORTS ISLAND

EIN PARADIES FÜR ALLE, DIE ENTDECKEN WOLLEN, WAS IN IHNEN STECKT! *DAS IST DER AKTIV-URLAUB DEINES LEBENS. TOBE DICH AUS UND JAG' DEN ALLTAGSTROTT DAVON. SPORTS ISLAND „BEAMT" DICH AUF EINE PARADIESISCHE INSEL. HIER BRINGEN DICH ZEHN EXTREM SPASSIGE SPORTEVENTS AN DEIN LIMIT. DISZIPLINEN WIE VOLLEYBALL, BADMINTON, 5vs5 FUSSBALL, BASKETBALL UND CURLING WURDEN PERFEKT FÜR DAS EINZIGARTIGE Wii™ CONTROLLER SYSTEM UMGESETZT.* ***OB ALLEIN ODER IN DER GRUPPE – SPORTS ISLAND IST DER IDEALE KURZTRIP FÜR ALLE, DENEN URLAUB ZU LANGWEILIG IST.***

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES

© 2008 HUDSON SOFT PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. DISTRIBUTED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT GMBH. "SPORTSISLAND" IS A TRADEMARK OF HUDSON SOFT CO., LTD. ADIDAS, THE 3-STRIPES TRADE MARK AND THE 3-BARS LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. TEAMGEIST IS A TRADE MARK OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Wii™ | KONAMI

Eine News, zwei Meinungen: Putzt das iPhone den DS weg?

Auf der WWDC (Worldwide Developers Conference) 2008 ließ Apple die Hosen runter: Der Mac-Konzern führte das dezent überarbeitete neue iPhone vor und zeigte passend dazu den neuen „App Store". Dort soll es neben allerhand Programmen auch Spiele geben – darunter *Spore* von Electronic Arts oder *Super Monkey Ball* von Sega. Die Kosten der Spiele bestimmen die Hersteller selbst, allerdings dürfte der Preis die 20-Euro-Grenze nicht überschreiten. Auch der billige Gerätepreis des neuen UMTS-fähigen iPhone könnte eine echte Bedrohung für den DS darstellen.

Christoph Kraus kommentiert

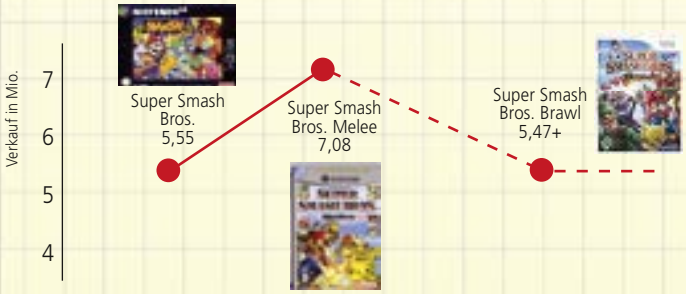
Das iPhone ist schon ein richtig geiles Teil! Der Vorteil liegt vor allem im „richtigen" Touchscreen, den man sogar locker mit dem Daumen bedienen kann – nicht mit einem Stylus wie beim DS. Allerdings reißt es allein die Software, und da kann Nintendo niemand etwas vormachen: *Gehirn-Jogging, Kochkurs, English Training* sind starke Marken, die jeder aus der Werbung kennt. Um vergleichbare Trends zu schaffen, müsste Apple erst ein gehöriges Marketing-Budget locker machen. Hinzu kommt, dass *Mario, Zelda, Pokémon* oder *Metroid* nie aufs iPhone kommen werden. *Spore* oder *Super Monkey Ball* mögen ja ganz nett sein, aber ein intensives Spielerlebnis, das über Stunden fesselt, werden diese Spiele nicht bieten. Eine Gefahr sehe ich höchstens im simplen Vertriebsweg: Durch die Downloads können auch kleine Entwickler ihre Spiele veröffentlichen – das geht bei Nintendo nur über den WiiWare-Kanal. Trotzdem stehe ich weiterhin dazu: Das dauerpräsente Marketing des DS wird eine Bedrohung durch das iPhone

Sebastian Stange kommentiert

Das neue iPhone macht mir ganz schön den Mund wässrig – allerdings nur als Telefon und Multimedia-Gadget und nur theoretisch, da die Verträge einfach furchtbar teuer sind. Aber das iPhone als Handheld? Nee! Spiele werden darauf sicher nie eine allzu große Rolle spielen. Zum einen ist die Eingabefunktion extrem begrenzt. Stellt euch vor, der DS hätte ausschließlich den Touchscreen und einen Neigungssensor. Es würden viel weniger Spielideen funktionieren. Das Zocken per Neigung stelle ich mir ohnehin seltsam vor, besonders bei schwierigen Lichtverhältnissen. Zudem ist ein Download-Portal kein Ersatz für richtige Spiele, die man im Laden kaufen kann. Ich gehe immer noch viel lieber in ein Geschäft und kaufe ein Produkt, das ich in den Händen halten kann. Wie viele iPhone-User werden denn den „App Store" überhaupt nutzen? Und von denen wird sicher nur ein Bruchteil überhaupt Interesse an Spielen haben und dann müssen auch noch die Auswahl und der Preis stimmen. Also nee, da sehe ich keine Gefahr für den DS!

N-ZONE-Chart-Show powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen von Super Smash Bros.



Die *Smash Bros.*-Serie scheint sich in einem steten Aufwind zu befinden. Als der erste Teil der Serie 1999 erschien, dachte wohl nicht einmal Nintendo daran, dass das Spiel ein so großer Erfolg werden könnte: Mit 5,55 Millionen verkauften Einheiten war der Serienerstling verkaufszahlentechnisch plötzlich in einer Liga mit *Super Mario* und *The Legend of Zelda*. Zum Launch des GameCube folgte dann *Super Smash Bros. Melee*, welches stolze 7 Millionen Mal über die Ladentheken wanderte und damit zum erfolgreichsten GameCube-Spiel avancierte. *Brawl* setzt dem Ganzen nun die Krone auf: Alleine in der ersten Woche verkaufte sich das Spiel in Japan mehr als 800.000 Mal. In Amerika konnten in der ersten Verkaufswoche stolze 1,7 Millionen Einheiten abgesetzt werden; ein Rekord für Nintendo! Für Europa erwarten wir indessen Verkaufszahlen jenseits der 2-Millionen-Marke. Übrigens sind die *Smash Bros.*-Titel echte Dauerseller: Selbst Jahre nach Veröffentlichung des GameCube war *Smash Bros. Melee* noch in den Charts vertreten. Gleiches dürfte auch für *Brawl* zutreffen, ein Absatz von 10 Millionen Einheiten klingt also gar nicht so unrealistisch. Der Erfolg der Wii macht´s möglich.

TNA iMPACT!

Vier Fäuste für ein Halleluja: Wir trafen Wrestler-Legende Rhino!

BEAT 'EM UP | Hersteller: Midway, Termin: Herbst 2008, Web: www.midway.com

INTERVIEW mit Wrestler-Legende Rhino

≫ Mein virtuelles Ich gefällt mir äußerst gut. ≪

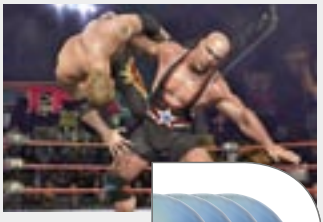
Wie bist du Wrestler geworden?
Ich wollte unbedingt nach dem Highschool-Abschluss selbst Wrestler werden. Ich sah schon damals viele Wrestling-Shows im Fernsehen – das hat mich wohl geprägt.

Wie fühlt es sich an, Jeff Jarrett, dem TNA-Gründer, in den Allerwertesten zu treten?
Es ist in der Tat ein großartiges Gefühl. Und man kann es tun, ohne gefeuert zu werden! (lacht)

Wie gefällt dir TNA IMPACT? Welcher Modus gefällt dir am besten? Wie gefällt dir dein virtuelles Ich?
TNA iMPACT! Ist ein großartiges Spiel – mit zahlreichen Modi und einer exzellenten Grafik. Neben dem Ring ist die komplette Arena äußerst lebhaft – die Zuschauer jubeln, die Lichteffekte sind großartig, an dem Spiel stimmt einfach alles! Es ist schier unglaublich, wie realistisch es ausschaut. Mein virtuelles Ich gefällt mir äußerst gut. Die Animationen und Signature-Moves wurden sehr gut in das Spiel integriert.

Spielst du in deiner Freizeit Videospiele?
Nein, derzeit nicht. Früher hatte ich mal ein *ECW*-Spiel (Anm. d. Red.: *ECW Hardcore Revolution*, erschien 2000 über Acclaim) für das Nintendo 64. Allerdings war mir das Gameplay zu schwierig. Derzeit freue ich mich aber auf das TNA-Spiel.

Welcher Wrestler ist dein Vorbild? Wie findest du Natureboy Ric Flair?
Ich bin ein großer Hulk-Hogan-Fan. Ich habe seine Matches verfolgt, seit ich ein kleiner Junge war. Natureboy Ric Flair ist ein großartiger Wrestler – er ist eine Legende. Auch wenn Ric Flair nicht mehr aktiv ist, mag ich es, seine Matches anzuschauen. Leider hatte ich als kleiner Junge nie Kabelfernsehen, sodass ich die NWA-Matches nicht verfolgen konnte. Ich hab mir dann regelmäßig die Wrestling-Magazine gekauft und bin zu Freunden gegangen, die Kabelfernsehen hatten, um die NWA-Shows zu sehen.



VIDEO AUF DVD

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 08/08

Gewicht, das die Redaktion während der EM vergrillt hat:	Angabe nicht möglich. Pro Redakteur aber mit Sicherheit eine gefühlte halbe Sau.
Burger-König des Monats:	Thomas. 1,5 Kilo Hack, drei Zwiebeln, 300 g Bacon, ein halbes Glas Gewürzgurken, ein Kopf Eissalat, mehrere Tomaten, ein viertel Glas Remoulade, Ketchup, Majo, 16 Scheiben Käse und ebenso viele Brötchen sorgten für den ultimativen Stopf-Abend. Tom, du bist 28 Punkte in unserer Respekt-Skala gestiegen! Danke, deine Redaktion.
Pizza-Bote des Monats:	Maik. Keine Party ohne ihn, denn er kann sogar NOCH besser Pizza backen als er schreiben kann. Und das mag was heißen! (Schleim)
Putze des Monats:	Christoph. In seiner Küche hat die ganze Völlerei stattgefunden. Aber ja, es war halt EM!
UEÜrjläjyfvkluerü3ou4üj	Fragt nicht, was diese seltsamen Zeichen zu bedeuten haben. Wir haben Montag, den 16. Juni 2008, 19.34 Uhr und der Verfasser dieser Zeilen muss dringend nach Hause. Ihr wisst schon, die Zitterpartie Deutschland gegen Österreich. Ich bin weg!

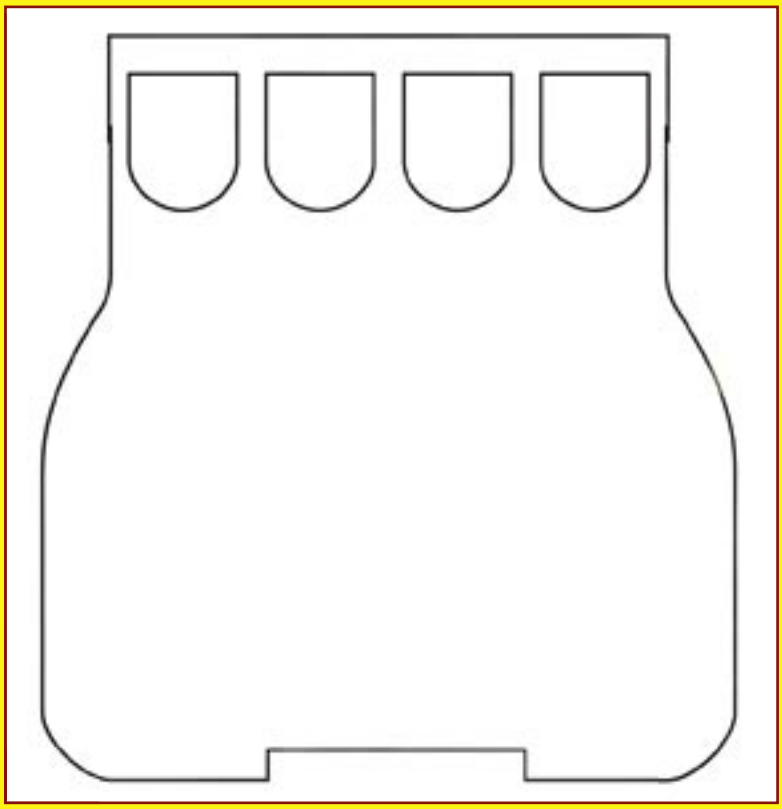
Video Games Live

Am Vorabend der Games Convention gibt es traditionell ein Eröffnungskonzert – und dieses Mal wird es in der Arena Leipzig stattfinden. Die Tickets dafür sind von knapp 30 Euro (Kategorie 4) bis ca. 50 Euro (Kategorie 1) zu haben. Ein Symphonieorchester spielt die Musikstücke aus mehr als 25 Jahren Videospielgeschichte live ein, während Lichteffekte die Show begleiten. Schauspieler schlüpfen außerdem in die Rolle von Spielehelden und hin und wieder kommen auch Zuschauer auf die Bühne, um Klassiker live vorzuspielen. Die vorläufige Tracklist liest sich für Nintendo-Fans schon mal sehr vielversprechend, doch neben Arrangements zu *Mario* oder *Zelda* werden auch Kompositionen aus *Pac-Man, Final Fantasy, Sonic, Tomb Raider, Monkey Island, Medal of Honor* oder *Halo* geboten. Mehr Infos findet ihr unter www.videogameslive.com. **(ck)**

BILD: DEAG

Guitar Hero On Tour Designt den Guitar-Grip und gewinnt!

In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir zwei exklusive *Guitar Hero*-Wii-Gitarren – signiert von den Mitgliedern der Band Motörhead. Was ihr tun müsst, um eines der begehrten Unikate abzustauben? Einfach nur kreativ sein! Denn wir suchen den künstlerisch coolsten Entwurf für den *Guitar Hero On Tour*-Guitar-Grip für Nintendo DS. Eine Jury, bestehend aus der N-ZONE-Redaktion, dem N-ZONE-Layout-Team, den Kollegen von Activision und unserer Community, kürt die beste Einsendung. Um teilzunehmen, schickt einfach die ausgefüllte Vorlage mit eurem gezeichneten Guitar-Grip-Motiv an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort Guitar Hero On Tour, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Einsendeschluss für eure Beiträge ist der 05. August 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ihr könnt die Zeichenvorlage übrigens auch auf www.n-zone.de herunterladen.



GUITAR GRIP
N-ZONE und Activision suchen den besten Entwurf für diesen Gitarren-Aufsatz. Als Gewinn winken zwei von Motörhead signierte Wii-Gitarren (s. u.)
BILD: ACTIVISION

YOU ROCK!

Rockt bei der offiziellen Guitar-Hero-Tournee gewaltig ab!

Activision lädt die Gitarrengötter der Zukunft zum großen YOU ROCK!-Contest 2008 ein. In verschiedenen Städten Deutschlands könnt ihr in den nächsten Wochen in Media Märkten und auf Festivals mit *Guitar Hero 3* abrocken und dabei auch noch starke Preise absahnen. Neben einem Suzuki Swift gibt es Wii-Konsolen, *Guitar Hero*-Bundles, CDs und das neue *Guitar Hero World Tour* zu gewinnen! Als offizieller Medienpartner des YOU ROCK!-Contests planen wir auf Cynamite.de einen speziellen Channel für den *Guitar Hero*-Wettbewerb. Dort werden wir die Aktion bis zum Finale auf der Games Convention in Leipzig verfolgen und euch über die Gitarren-Virtuosen auf dem Laufenden halten. Wer selbst die Gitarre schwingen will, findet auf www.n-zone.de alle Termine der nächsten Wochen (Suchbegriff „guitar hero tournee"). **(dm)**

WE LOVE GOLF!
Wii
WE LOVE GOLF!
Wii AUF DEM RICHTIGEN GRÜN!
Einfach zu spielen, Spaß ohne Ende: Unzählige Kurse, witzige Charaktere, Multiplayer, Wii optimierte Steuerung, online und offline spielbar!
Wii
©2007 CAPCOM / CAMELOT. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CAMELOT SOFTWARE PLANNING
CAPCOM
capcom-europe.com

Super Smash Bros. Brawl

Das Test-Update: Wir ergründen die Erfolgsformel des Turbo-Nintendo-Klopfers Nummer 1!

REIFEN-ABREIBUNG Die Interaktion der Kämpfer untereinander ist perfekt in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

Fakten

- PAL-Version kommt fünf Monate nach dem Japan-Release
- Deutsche Sprache und Texte
- Auch die Lautsprecher-Sounds wurden lokalisiert
- 35 Kämpfer, 30 Arenen plus Retro-Stages
- 16:9, 480p, Dolby Pro Logic II

89% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

94% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Super Smash Bros. Brawl ist kein Spiel, das man lernen muss – man ist dafür geboren oder nicht! Ihr könnt mit den Nintendo-Helden nichts anfangen, legt Wert auf ein tiefgründiges Gameplay, hasst Freischalt-Orgien und spielt in erster Linie alleine? Dann lasst am besten eure Finger davon! Wer den Hype aber mitmacht, wird mit einem Wii-Spaß-Festival belohnt, das das Prädikat „Spiel" in jeder Hinsicht verdient. Und mit echten Games wurden wir in letzter Zeit nun wirklich nicht großzügig bedacht. Doch die Smash-Brüder machen tatsächlich alles anders als all die Trainer, Coaches und Minispielchen, die uns in den letzten Monaten zuhauf begegnet sind. Also dann, auf ins Gefecht, jetzt wird wirklich gezockt!

NEWCOMER Ness ist der erste freischaltbare Prügler. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. BILD: N-ZONE

MASSGESCHNEIDERT FÜR EUROPA

Die wichtigste Nachricht vorneweg: Die PAL-Anpassung ist den Entwicklern vorzüglich gelungen. Kein Feature, kein Charakter und kein Spielmodus ist der Schere zum Opfer gefallen, die Breitbild-Unterstützung mit progressiver Auflösung wurde beibehalten und auch der Ton surrte in glasklarem Dolby ProLogic II durch unsere Lautsprecher-Boxen. Im Sound-Test mit einem Yamaha-Verstärker und einem Teufel-Boxenset offenbarte das Spiel eine sehr gute auditive Ausgabe: Vor allem die bassintensiven Musikstücke (genial: die Sounds aus den *F-Zero-, Metal Gear Solid-* und *Sonic*-Stages) ließen unsere Anlage heftig zittern. Die Videosequenzen aus dem Subraum-Emissär müssen leider wie in den Importversionen ohne Sprachausgabe auskommen, auch die Darstellung bleibt aufgrund starker Komprimierungsraten weit hinter der Bildqualität der Echtzeit-Spielszenen zurück. Außerdem

gibt es noch einen kleinen Wermutstropfen: Obwohl *Super Smash Bros. Brawl* schon vor ziemlich genau fünf Monaten in Japan erschienen ist, wurden der europäischen Version keine zusätzlichen Extras spendiert. Nur ein kleines Trostpflaster ist uns beim Test aufgefallen: Im Charakter-Bildschirm ertönen manche Charakter-Geräusche (beispielsweise der Schrei des Pokémon-Trainers) jetzt in Deutsch aus dem Lautsprecher. Das ist allerdings nicht weiter verwunderlich, da auch vorherigen Nintendo-Spielen wie *Wario Ware: Smooth Moves* deutsche Lautsprecher-Sounds spendiert wurden. Ehrensache: Auch sämtliche Menü-Ansagen wie „Los!" oder „Zielscheiben-Smash" wurden für die PAL-Version neu eingespielt. Die Qualität ist wie gewohnt sehr gut und passt hervorragend zum Rest des Spiels. Das war aber auch nicht anders zu erwarten!

FÜR JEDEN WAS DABEI

Aber warum lohnt es sich eigentlich, *Super Smash Bros. Brawl* ins Laufwerk einer deutschen Wii zu schieben? Dauernörgler werfen dem Spiel seit jeher eine flache Spielmechanik, eine hanebüchene Story im Subraum-Emissär-Modus und ein Übermaß an Sammel-Items vor. Zugegeben: An all diesen Kritikpunkten kann man sich theoretisch stoßen, wenn man es unbedingt möchte. Klar besteht das Gameplay nach wie vor hauptsächlich aus wildem Knöpfchengedrücke – aber je länger man sich mit dem Smash-Prügler befasst, umso deutlicher werden die Feinheiten offenbart, die die Steuerung ermöglicht. Apropos: Mit dem GameCube-Controller oder der Kombination aus Wii-FB und Nunchuk steuert sich *Brawl* mit Abstand am besten. Die übrigen Varianten – quergehaltene Fernbedienung und Classic-Controller – kamen bei unseren Redaktionsturnieren nicht ganz so gut an.

Den Vorwurf, dass die Story im Subraum-Emissär-Modus nicht allzu ausgefeilt ist, kann man vertreten – aber immerhin ist die Geschichte kreativ! Oder seid ihr in einem Spiel etwa schon mal einer Horde „Primiden" (das ist eine kriegerische Spezies) begegnet, die die Welt in Stücke zerteilen möchte und dafür gefährliche Subraum-Bomben einsetzt? Der Chef dieser Armee ist übrigens der sogenannte Uralte Minister. Hallo, geht's noch einfallsreicher?! Was den Sammelwahn betrifft, sind wir außerdem von viel zu vielen Spielen geprägt, in denen die Dauermotivation schon nach wenigen Stunden gehörig absackte. *Super Smash Bros. Brawl* wird euch dagegen ewig lange motivieren – dafür sorgen 544 Trophäen, deren Motive das Paradies für Hardcore-Nintendo-Fans sind. Ganz egal ob Äpfel aus *Kirby's Dream Land*, Peppy Hare aus der *Star Fox*-Serie oder (übertrieben formuliert) der zweite Pixel aus Luigis rechtem Bein in der Arcade-Version von *Mario Bros.*: Die Entwickler haben alles getan, um die Fans richtig lange zocken zu lassen. Darüber hinaus werden euch zu jeder Trophäe weitere Text-Infos angezeigt, sodass dieser Modus schon fast als ultimative Nintendo-Enzyklopädie durchgehen könnte. Auch die Art und Weise, wie ihr die Trophäen freischaltet, ist genial, wie der Screenshot auf diesen Doppelseiten belegt. Hinzu kommt übrigens eine ähnlich hohe Anzahl an Aufklebern, die eure Statuswerte in eini-

SEBASTIAN STANGE
taut langsam auf.

Ich war nie ein großer Fan der *Smash Bros.*-Reihe. Mir war die Nintendo-Klopperei stets zu bunt, zu hektisch und zu unübersichtlich. Mit *Super Smash Bros. Brawl* wurde ich zwar nicht bekehrt, doch ich hatte damit wirklich eine Menge Spaß. Schwer beeindruckt hat mich vor allem die schiere Masse an Spielinhalten. Es gibt so viel zu sammeln und so viel freizuschalten, dass ihr Wochen und Monate damit beschäftigt sein werdet. Ich für meinen Teil werde das nicht tun. Aber ab und zu ein kleines Match? Jederzeit!

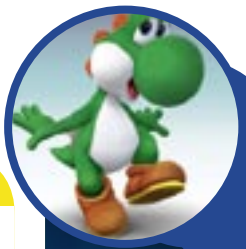
Es lebe König Dedede – oder nicht?

N-ZONE-Leser Andreas Jue ärgert sich über die deutsche Smash-Übersetzung.

Der Schock hat bei unserem Leser Andreas Jue tief gesessen, als er die PAL-Version von *Super Smash Bros. Brawl* ins Laufwerk schob: König Nickerchen, der Charakter aus den Kirby-Spielen, heißt in der deutschen Fassung tatsächlich wieder König Dedede! Andreas' Kommentar über die eigenwillige Übersetzung: „Bei Mario und Pokémon klappt es mit einheitlichen deutschen Namen nahezu tadellos, nur bei Kirby nicht. Im kürzlich erschienenen *Mario Kart Wii* gibt es sogar Begriffsunterschiede zwischen britisch-englischer und amerikanisch-englischer Version. Wenn ich dann auf der deutschen *Brawl*-Webseite Namen wie Woingenau und Billy Balla-Balla und Kopftopf lese, kann ich beim Wegfall von König Nickerchen nur noch den Kopf schütteln. Ich möchte mir nicht ausmalen, dass der deutsche Name nicht wieder verwendet wird, wo Dedede noch nicht mal für sämtliche Sprachen gilt (im Französischen heißt er weiterhin Roi Dadidou) und Nintendo bei den Serien immer stärker auf lokale Eigennamen setzt, selbst die Titel der Kirby-Spiele werden übersetzt (Wundersame Spiegelwelt, Power-Malpinsel, etc.). Eine logische Erklärung kann ich mir dafür nicht vorstellen, nach hunderten lokalisierten Namen. Ich will, dass König Nickerchen wieder so heißt und würde mich freuen, wenn ihr meine Fansite unter kirby.webnwork.com/spezial/nick.html besucht."

SHOOT 'EM UP Wesentlich prickelnder als die Trophäenjagd in Melee: der Münz-Shooter. BILD: N-ZONE

EINER GEGEN ALLE In dieser Challenge müsst ihr alle Gegner der Reihe nach wegkloppen. BILD: N-ZONE

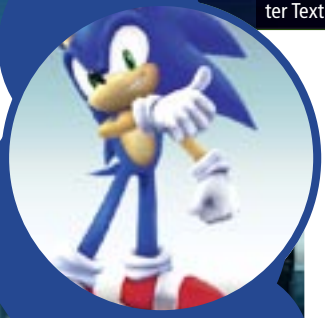


Achtung, rar!

Nicht wegwerfen, diese Box ist ein potenzielles Sammlerstück!

Jäger und Sammler aufgepasst: Wenige Wochen vor dem europäischen Release von *Super Smash Bros. Brawl* wurde eine Vorverkaufs-Box in den Handel gestellt, die ein Poster zum Megaprügler enthielt. Wer zehn Euro löhnte, bekam diese Summe beim Kauf des Spiels zurückerstattet und bekam die Garantie obendrauf, dass er *Brawl* am offiziellen Erstverkaufstag zocken konnte. Wir rufen euch dazu auf, die Box nicht wegzuwerfen, da es sich (in ein paar Jahren) um ein potenzielles Sammlerstück handelt!

INFO-OVERKILL Zu jeder Trophäe wird ein detaillierter Text angezeigt. Für Fans der Wahnsinn! BILD: N-ZONE



» Dauernörgler werfen dem Spiel eine flache Spielmechanik und ein Übermaß an Sammel-Items vor. «

TEAMPLAYER Hier kämpft jeder für sich, aber wer mag, der kann auch Teams bilden. BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
hat's einfach nicht drauf.

Ohne Zweifel ist *Super Smash Bros. Brawl* wohl eines der bislang coolsten Wii-Spiele. Die Aufmachung, die Vielzahl an Charakteren und die Stimmigkeit des Spiels insgesamt lassen es mir richtig warm ums Herz werden. Doch hat die Sache einen Haken: Ich kann es nicht. Egal, was ich anstelle, bekomme ich im Mehrspieler-Modus ständig auf die Mütze. Abgesehen von diesem persönlichen Grund gibt es für mich nichts an dem Spiel auszusetzen. Ein absolutes Muss für jeden Wii-Besitzer!

DAVID MARTIN
prügelt ab und an.

Zwar ist mir die *Super Smash Bros.*-Serie viel zu chaotisch und konfus, für ein spannendes Multiplayer-Gefecht für zwischendurch bin ich allerdings jederzeit zu haben. Hier herrscht Nervenkitzel pur: Wer prügelt sich an die Spitze? Welche Kauleiste meiner Gegenspieler besteht aus Gummi und welche aus Glas? Für den immensen Umfang, die vielen freischaltbaren Extras und Charaktere, den unterhaltsamen Einzelspieler- und grandiosen Mehrspieler-Modus verdient sich *Brawl* einen gepolsterten Genre-Thron. Mehr davon, Nintendo!

Parametern verbessern. Ein Museum ist ein Witz gegen den Smash-Sammelwahn!

MOTIVATION IM MINUTENTAKT

Auf jeden Fall ist der Hauptreiz von *Smash Bros.* gerade das Freischalten von Boni: Es vergeht kaum eine Spielstunde, in der man nicht wenigstens ein Mini-Dingsbums erspielt hat. Kaum habt ihr fünf herkömmliche Brawl-Matches bestritten, erwartet euch Herausforderer Ness: Besiegt ihr ihn, brennt er sich in euer Charakter-Auswahlmenü ein. Nach dem ersten bestandenen „Zielscheiben-Smash!" winkt schon der zweite Level. Und kaum habt ihr den auch noch geschafft, habt ihr genügend Münzen gehortet, um die Trophäen-Ballermaschine in Gang zu setzen. Schwupps, anschließend mal eben zufällig drei Matches auf einer ganz bestimmten Stage ausgetragen – schon wird euch ein Virtual-Console-Klassiker zugänglich! Die Vielfalt, wie ihr Extras erspielt, ist immer überraschend anders, so ist keine Spielstunde wie die andere!

TIEFGANG OLÉ!

Auch spielerisch wird ein Fest abgefeiert, das seinesgleichen sucht – vorausgesetzt, ihr lasst euch auf eine gewisse „Reinspiel-Phase" ein, denn *Smash*-Anfänger legen den Controller nicht selten nach ein paar Minuten aus der Hand, weil das Gameplay anfangs etwas hektisch ist. Mit der Zeit lernt man allerdings zu schätzen, welche Raffinessen es alles gibt: Die Ultra-Smash-Attacken bringen

RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!

Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

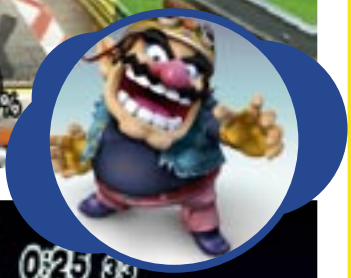
Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

ZWEI ENGEL MIT VIER FÄUSTEN Der Subraum-Emissär besticht mit hervorragenden Videos. BILD: N-ZONE

DK TEILT AUS Der coolste Affe auf der schnellsten Piste: Donkey Kong rockt die Mario-Kart-Stage. BILD: N-ZONE



JETZT DEUTSCH Man beachte die lokalisierten Texte im Hintergrund der Arena. Vorbildlich! BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER
räumt mächtig auf.

Endlich ein Wii-Game, das mich wirklich an den Bildschirm fesselt. *Super Smash Bros.* ist und bleibt ein Spiel, das man immer und immer wieder zocken kann. Auch heute lege ich den GameCube-Teil gerne noch für eine Runde zwischendurch ein. Vor allem dank Fox und Ike bin ich mit der Kämpferriege des Wii-Teils vollends zufrieden, gegen die beiden besteht niemand! Die neuen Stages sind ebenfalls klasse, aber sie sind mir stellenweise etwas zu klein ausgefallen. Was soll ich sonst noch groß sagen? Auch als Rollenspielfan bleibt mir hier nur ein Fazit: *Super Smash Bros. Brawl* ist einfach klasse, daran führt kein Weg vorbei.

beispielsweise noch einen gewissen Grad an spielerischem Tiefgang rein, weil man in der Hitze des Gefechts häufig abwägen muss, ob man das Smash-Item malträtiert (und letztlich die begehrte Power-Attacke vielleicht doch nicht bekommt) oder sich stattdessen lieber auf das Klopfen von Gegnern beschränkt. Auch die Spielbalance ist absolut ausgefeilt – ein Faktor, der in der *Smash Bros.*-Serie extrem wichtig ist! Stellt euch bloß einmal vor, es gäbe einen Charakter, der so stark wäre, dass ein Sieg mit ihm mühelos gelänge. Wäre das nicht der Todesstoß für faire Kämpfe? Aber lasst uns nicht in Konjunktiven sprechen, denn die Kämpferriege von *Brawl* ist tatsächlich sehr ausgewogen!

Wir können euch also versichern: Die Anpassung an europäische Glotzen hat *Super Smash Bros.* keinen Deut seines Charmes geraubt, sondern sie bringt den Spaßklopfer endlich auch hierher! Lasst euch also gesagt sein, dass wir uns unendlich auf Leserturniere freuen – und nun genug mit dem Verfassen des PAL-Test-Updates, wir wollen weiterzocken! ■

CHRISTOPH KRAUS
hat 35 Brüder: die Smash Bros.!

Bei *Smash Bros.* ist die Liebe, die die Entwickler bei der Programmierung haben walten lassen, jederzeit zu spüren. In keinem anderen Spiel stecken mehr Emotionen, mehr Feinheiten und mehr Anleihen an frühere Zeiten. Wenn ein pixeliges Metroid durchs Bild fliegt, bildet das ganz einfach die perfekte Grundlage, um anschließend über den legendären JUSTINBAILEY-Cheat im NES-*Metroid* zu diskutieren. Gerade die Partytauglichkeit von *Smash Bros.* ist gigantisch, allerdings solltet ihr nicht unbedingt eine Meute Gelegenheitsspieler einladen. *Brawl* ist halt was für Hardcore-Zocker!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. Juni 2008
Spieler:	1-4 (online, offline)
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Smash Bros. Melee

- ↗ Ständig gibt's was Neues zu entdecken
- ↗ Mehr als 500 (!) Trophäen zum Sammeln
- ↗ Online-Modus langfristig attraktiv
- ↙ Keine Extras für die lange PAL-Wartezeit

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 86% SOUND 95%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
94%	89%

Europa im Smash-Fieber! 35 Kämpfer, 500+ Trophäen und mehr als 40 Arenen: Was wollen Fans mehr?

The Pokémon Company

Nintendo
WWW.NINTENDO.DE

DIE ZEIT STEHT STILL...
DIE DUNKELHEIT BRICHT AN...
ENTFESSELE DAS POKéMON IN DIR – UND RETTE DIE WELT!

Pokémon Mystery Dungeon
ERKUNDUNGSTEAM ZEIT

Pokémon Mystery Dungeon
ERKUNDUNGSTEAM DUNKELHEIT

Die Welt der Pokémon ist in Gefahr! Die Zeit steht still und taucht das Land in Dunkelheit. Du bist ein Pokémon! Nur du kannst Antworten finden und die Gefahr abwenden. Führe dein Erkundungsteam in gigantische und herausfordernde Dungeons. Rette deine Freunde oder lass' dich von ihnen retten – über die Nintendo Wi-Fi Connection. Stelle das ultimative Pokémon Team zusammen, um die Welt zu retten – und entdecke dein wahres Schicksal.

NINTENDO DS lite

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2008 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

Wii-Screenshots gibt's in der nächsten N-ZONE!

GEFÄHRLICHE BÄUME Eure Gegner klettern diesmal auch auf Bäume und nehmen euch von dort aufs Korn. BILD: ACTIVISION

RACHEAKT Zu Beginn der Pazifik-Kampagne werdet ihr aus der Gefangenschaft befreit und greift sogleich zur Waffe. BILD: ACTIVISION

SO WIRD'S NICHT AUSSEHEN! Da wir keine Wii-Screenshots erhielten, seht ihr auf diesen Seiten Bilder der 360-Version. BILD: ACTIVISION

DÜSTER Das Spiel wird weitaus düsterer und ernster als die Vorgänger. BILD: ACTIVISION

BRUTAL Die japanischen Soldaten nehmen keine Gefangenen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Fünfter Teil der Serie
- Deutlich düsterer als die Vorgänger
- Wii-Umsetzung diesmal von Treyarch selbst
- Koop- und Mehrspieler-Modus
- Zapper-Unterstützung
- Erscheint auch für DS

Call of Duty: World at War

Ihr zieht wieder in den Zweiten Weltkrieg, doch diesmal ist alles anders!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Der vierte Teil der *Call of Duty*-Reihe war ziemlich unfair. Der Ego-Shooter war eines der besten Spiele des letzten Jahres und erschien natürlich nicht auf der Wii. Da tröstet es wenig, dass mit dem dritten Teil bereits zum Wii-Launch solide Shooter-Kost geboten wurde. Immerhin passiert uns das dieses Jahr nicht, denn der fünfte Teil erscheint auch für Nintendos Heimkonsole. *Call of Duty: World at War* – die Zahl im Titel wird es ab jetzt nicht mehr geben – wird von Treyarch entwickelt, die zuletzt den dritten Teil der Serie veröffentlichten. Während damals ein externes Team für die Wii-Konvertierung verantwortlich war, legt Treyarch diesmal selbst Hand an. Daran tut der Entwickler gut, schließlich hat man sich große Ziele gesetzt: Man will das Genre revolutionieren und schlichtweg den bisher besten Weltkriegs-Shooter abliefern.

ALTER KRIEG, NEUE GEGNER

Schon wieder Zweiter Weltkrieg? Jawohl, denn die Entwickler sind der Meinung, dass in diesem globalen Konflikt noch genügend Geschichten stecken, die erzählenswert sind. Für ihr neues Spiel haben sie sich den Pazifikkrieg der US-Truppen ausgesucht, die in den Japanern einen völlig neuen Gegner fanden. Außerdem spielt ihr einen russischen Soldaten und erlebt hautnah, wie unerbittlich die russische Armee gen Berlin drängte. Die Storys des neuen Spiels sollen wenig mit Hurra-Patriotismus zu tun haben, vielmehr soll der Spieler überrascht werden, wie sehr die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen können und welch krassen Situationen die Soldaten damals ausgesetzt waren.

FEUER FREI!

Eure Gegner werden nicht wie bisher gewohnt reagieren, vielmehr beherrschen die japanischen Truppen viele Guerilla-Taktiken. Feindliche Soldaten klettern auf Bäume, verstecken sich im

INTERVIEW mit den Entwicklern

≫ Wir werden nie das echte Erlebnis wiedergeben können ≪

Nach der Präsentation des Spiels nahmen sich Noah Heller (Senior Producer, links) und Richard Farrelly (Kreative Leitung, rechts) die Zeit, uns einige Fragen zu beantworten.

Was könnt ihr uns über die Wii-Version verraten?
Noah Heller: Auch die Wii-Version wird bei Treyarch direkt produziert, genau wie die PC-, PS3- und Xbox-360-Versionen. Das lassen wir nicht irgendein kleines Team in China machen, sondern für jede Plattform gibt es bei uns fähige Teams. Dann gibt es da noch die DS-Version. Schon *CoD 4* war für Nintendos Handheld eine solide Sache und wir haben uns jeden Kritikpunkt daran vorgenommen und verbessert. Wir werden einen WiFi-Mehrspielermodus für vier Personen haben, Online-Statistiken und jede Menge Abwechslung bieten. Sie wird von n-Space entwickelt, wo man mit dem Vorgänger wirklich viel Erfahrung gesammelt hat.

Die gezeigte 360-Version sieht toll aus, kann die Wii-Version da mithalten?
Noah Heller: Es dürfte klar sein, dass die Wii nicht so viele Pferde unter der Haube hat, dennoch läuft darauf prinzipiell dieselbe Engine. Wenn es Szenen auf den Next-Gen-Konsolen gibt, wo ihr es mit hundert verschiedenen Gegnern zu tun habt, dann versuchen wir unser Bestes, das auch auf der Wii zu reproduzieren. Jedoch versuchen wir nicht auf Teufel komm raus eine 1:1-Umsetzung. Wir schauen uns alle Szenarien an und überlegen, wie wir sie auf der Wii inszenieren können. Außerdem werden wir den Zapper unterstützen, was eine große Herausforderung war. Denn dadurch stehen euch nur drei Tasten zur Verfügung. Natürlich gibt es einen Mehrspielermodus und außerdem werden wir eine ganz besondere Form des Koop-Modus einbauen, über die wir aber jetzt noch nicht sprechen können.

Wieso wollt ihr die Spieler Erfahrungen machen lassen, die damals Soldaten traumatisiert haben?
Noah Heller: Glücklicherweise kann man im Spiel neu laden, falls euer Kumpel im Gefecht fällt, und ihn das nächste Mal retten. Im Spiel könnt ihr nacherleben, was damals wirklich passiert ist, ohne den Preis dafür zu zahlen.
Richard Farrelly: Leute schauen sich Horrorfilme an, um sich zu Tode ängstigen zu lassen. Keiner wäre gern wirklich in diesen Situationen. Wir respektieren und ehren die Erlebnisse derer, die den Krieg wirklich erleben mussten. Aber wir werden nie das echte Erlebnis wiedergeben können.

Konkrete Details zur Wii-Version konnten wir ihnen aber nur schwer entlocken.

Könnte euer Spiel bereits irgendwie als Antikriegsspiel durchgehen? Schon Teil 4 hatte einige wirklich krasse Momente!
Richard Farrelly: Wenn ihr ein Spiel zockt, das alle eure Erwartungen erfüllt, ist das ziemlich langweilig. Wir wollen das Genre neu definieren. Wir wollen alle möglichen Reaktionen bei den Spielern erzeugen: „Woah, das habe ich jetzt nicht erwartet!" oder: „Hey, ist so was damals echt passiert?". Und wenn man sich dann informiert, wird man herausfinden, dass da wirklich grausame Dinge geschehen sind.
Noah Heller: Nehmen wir etwa den Flammenwerfer. Er ist sehr mächtig, man kann damit alles verbrennen. Doch wir mussten dem Spieler auch einen Gegner geben, der diese Waffe nötig macht. Wir hatten einen Testlevel, wo die Widersacher einfach nur herumstanden, um den Flammenwerfer im Spiel zu testen. Es war schrecklich, sie einfach so zu verbrennen. Wenn euer Gegner aber von allen Seiten kommt oder ihr euch verfolgt fühlt oder glaubt, in einem Hinterhalt zu stecken, dann ist sie angemessen. Wenn wir diese menschliche Reaktion erzeugen, haben wir unsern Job gut gemacht.

Haben Sie daran gedacht, das Spiel auch aus deutscher oder japanischer Sicht spielen zu lassen?
Noah Heller: Das werden wir oft gefragt und dieses Mal erzählen wir die Geschichte der Marines und der Russen. Wir wollen realistische Storys vom Krieg erzählen und überlegen ständig, wessen Geschichte wir erzählen sollen. Die der Deutschen oder der Japaner erzählen wir dieses Mal jedoch nicht.

Vielen Dank für das Gespräch!

Gras oder in Tunneln, stellen sich tot oder locken euch in Hinterhalte. Im Spiel sollt ihr euch nie sicher fühlen. Passend dazu gibt es eine vernichtende neue Waffe: den Flammenwerfer. Er war damals die Antwort auf diese neue Art der Kriegsführung und ermöglicht es euch, mögliche Verstecke und Fallen auszuräuchern. Im Solo-Modus schien die uns gezeigte 360-Version recht nah an Teil 3 zu sein, lediglich das Missionsdesign und die Atmosphäre waren neu und schwer beeindruckend. Spielerisch spannend werden der Koop- und der Mehrspieler-Modus, doch noch hält man viele Features des Spiels geheim. Wir sind jedenfalls beruhigt, denn mit *World at War* erwartet uns nicht noch ein Shooter nach Standardrezept. Wenn Treyarch sein Versprechen hält, erleben wir den Zweiten Weltkrieg aus einer völlig neuen, hintergründigen und mitreißenden Art und Weise – eben wie einen wirklich guten Film.

VORSCHAU

CALL OF DUTY: WORLD ...

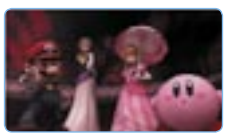
Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Spieler:	1-?
Termin:	2008
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Hoffen wir, dass Treyarch das Genre wirklich revolutionieren kann und der Wii-Version einige tolle Features verpasst. Das Zeug dazu hat das Team!

Kampf der Giganten!

Mach dich bereit, beim größten Kampfturnier aller Zeiten mitzumischen! Tritt an gegen Nintendo Allstars wie Mario, Link und Kirby – und fordere neue Gesichter wie Sonic oder Solid Snake heraus! Gib deinen Gegnern auch online auf die Mütze: mit der Nintendo Wi-Fi Connection. Das wird ein gigantischer Rabatz ... in dem am Ende aus Gegnern vielleicht sogar Verbündete werden?



www.smashbros.com

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

SUPER SMASH BROS.™ BRAWL

Wii
move you

Fakten

- Erschien 2006/2007 für den PC
- Enthält sechs Episoden zu je etwa 2 Stunden
- Simple Steuerung per Wii-FB
- Deutsche Sprecher
- Entspannter Jazz-Soundtrack

Sam & Max Season One

Ein tierisches Chaos-Duo auf Verbrecherjagd

AUFGEFLOGEN Eigentlich solltet ihr die Spielzeug-Mafia unerkannt infiltrieren. BILD: JOWOOD

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wer eilt zur Rettung, wenn Unrecht geschieht? Wer hilft selbstlos, wenn andere in Gefahr sind? Sam und Max ganz bestimmt nicht, denn die beiden Mitglieder der Freelance Police kümmern sich nur dann um die Verfolgung von Verbrechern, wenn sie selbst davon betroffen sind oder sie wenigstens etwas herumballern dürfen. Adventure-Veteranen kennen das tierische Duo – Sam ist ein riesiger Hund und Max ein hyperaktives Kaninchen – sicherlich noch aus *Sam & Max Hit the Road*, das 1993 für den PC erschien. Obwohl es für viele Jahre das einzige Spiel mit den beiden Chaoten bleiben sollte, entwickelten sich Sam und Max schnell zu Kultstars. Kein Wunder, schließlich gab es selten solch schwarzen Humor und eine dermaßen abgefahrene Story in einem Spiel.

COMEBACK NACH EINER EWIGKEIT

Im November 2006 kehrten Sam & Max endlich in die Spielewelt zurück – als PC-Adventure im Serienformat. Alle paar Wochen erschien eine neue Folge zum Schnäppchenpreis. In der Wii-Version werden alle sechs Episoden der ersten Staffel enthalten sein. Darin deckt das dynamische Duo eine entsetzliche Verschwörung auf. Es geht Gedankenkontrolle, Aliens und die Ermordung eines Präsidenten. Natürlich machen sich Sam und Max sofort auf die Socken – sobald sie ihr Telefon wiederbekommen, das von der Ratte in ihrem Büro gekidnappt wurde. Sie verlangt als Lösegeld Schweizer Käse. Damit seid ihr schon beim ersten Rätsel. Mit dem Wii-Pointer und den A- und B-Tasten klickt ihr euch durch die Umgebung, schaut in euer Inventar, führt Gespräche und ballert letztendlich mit eurer Knarre Löcher in amerikanischen Käse, damit er wie ein Alpenprodukt aussieht.

LEICHTERE RÄTSEL

Euch wird also spielerisch klassische Adventure-Kost geboten, wobei diesmal ein etwas anderer Weg als im Vorgänger von 1993 gegangen werden soll. Der war nämlich ganz schön knifflig und enthielt viele Rätsel, deren Lösung wirklich absurd schwer nachvollziehbar war. Nun sollen die Kopfnüsse weitaus logischer sein. Natürlich bleibt das Spiel immer noch ziemlich frech und abgefahren – dafür sorgen die vielen Dialoge zwischen den

» Die deutsche Synchro ist wirklich gelungen und steht der einer Zeichentrickserie in nichts nach. «

STYLISH Jede Episode wird von einem coolen Intro im Zweifarb-Look eingeleitet. BILD: N-ZONE

ungleichen Ermittlern. Die deutsche Synchro ist wirklich gelungen und steht der einer Zeichentrickserie in nichts nach. Einzig der englische Wortwitz und dessen Timing konnte nicht ganz ins Deutsche gerettet werden. Vielleicht gibt es im fertigen Spiel die Möglichkeit, die Sprache auch auf Englisch zu stellen. Ein netter Service wäre das allemal!

NAH AM PC-VORBILD

Wir konnten bereits eine Vorschauversion anspielen und haben praktisch keine Unterschiede zur PC-Version feststellen können. Klar, die Grafik ist nicht ganz so hoch aufgelöst wie am Heimrechner, dafür könnt ihr die skurrilen Abenteuer aber auch bequem vom heimischen Sofa aus bestehen. Zunächst stolpert ihr über eine Gruppe ehemaliger Kinder-Fernsehstars, die offensichtlich einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Wie jeder weiß, ist dem nur durch leichte Schläge auf den Kopf beizukommen, weshalb ihr unter anderem eine sehr fiese Aktion mit einer Bowlingkugel, einem offenen Fenster und einem der Hypnose-Opfer anstellt. Auffällig ist der hohe Dialog-Anteil. Durch die vielen spaßigen Wortgefechte wirkt das Spiel stellenweise wie eine interaktive Sitcom. In der zweiten Episode landet ihr dann tatsächlich in den Kulissen einer Talkshow, wo ihr dann umso mehr euer Mundwerk bemüht.

WO BLEIBT SEASON 2?

Geknobelt wird in *Sam & Max* also nicht so sehr wie in anderen Adventures, dennoch ist das bisher Gezeigte durchaus unterhaltsam. Wenn ihr Spaß an frechen Dialogen, Wortwitzen und absurden Situationen habt – ihr bereist zum Beispiel auch virtuelle Welten und erlebt abgefahrene Traum-Sequenzen –, dann werden die zwei haarigen Chaoten prächtig unterhalten. Spannend ist übrigens, ob und wann die zweite Staffel ihren Weg auf die Wii findet – die bietet nämlich einige neue Optionen, mehr Minispiele, ein Hinweis-System, einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad und natürlich brandneue Fälle. Oder wäre dieses Episoden-Modell gar eine gute Vorlage für den Vertrieb per WiiWare? Möglich wäre das alles, jedoch wird die erste Staffel Ende August erst mal zeigen, ob Wii-Besitzer Lust auf die Abenteuer von Sam & Max haben. Wir freuen uns jedenfalls auf die kompletten sechs Episoden und hegen außerdem den Verdacht, dass der Titel zum Budget-Preis erscheint. Dann spricht wirklich nicht mehr viel gegen etwas schmutzige Polizeiarbeit. ■

VORSCHAU

SAM & MAX: SEASON ONE

Genre:	Adventure
Hersteller:	JoWooD Productions
Entwickler:	Telltale Games
Spieler:	1
Termin:	29. August 2008
Web:	www.samandmax-seasonone.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Solide Synchro, toller Humor und eine Handvoll schräger Kopfnüsse. Adventure-Fans notieren sich den Release-Termin.

LABERTASCHE Es wird im Spiel wirklich viel gelabert. Gut, dass die Dialoge humorig sind. BILD: N-ZONE

MINISPIEL Bei den Verfolgungsjagden müsst ihr ballern und lenken, was sich aber simpel spielt. BILD: JOWOOD

DO IT YOURSELF So kommen die Löcher in den Käse – per Schusswaffe! BILD: N-ZONE

BÖSEWICHT Irgendwie erinnert uns der Fiesling Hugh Bliss stark an den TV-Maler Bob Ross. BILD: JOWOOD

STILGERECHT Mit den Protonenstrahlen rückt ihr der Geisterbrut auf die Pelle. BILD: VIVENDI GAMES

Fakten

- 16 Geisterarten
- Story von Dan Aykroyd und Harold Remis
- Aufrüstbares Equipment
- Knüpft an die Story des zweiten Films an

Ghostbusters: The Videogame

Endlich: Nach fast 20 Jahren geht die Geisterjagd auf der Wii weiter!

AUTOR: THOMAS EDER

Vor ziemlich genau 24 Jahren lief in amerikanischen Kinos der erste *Ghostbusters*-Streifen an, der auch heute noch zu den besten Komödien aller Zeiten zählt. So verwundert es kaum, dass jedes Kind die Geisterjäger kennt, auch wenn seit der Fortsetzung aus dem Jahre 1989 kein weiterer Kinofilm erschien. Dafür dürfen sich Gamer noch in diesem Jahr auf ein Spiel aus dem Hause Vivendi freuen, das die Herzen jedes *Ghostbusters*-Fans höher schlagen lässt. Schon aufgrund der Tatsache, dass zwei der Geisterjäger höchstpersönlich – Dan Aykroyd und Harold Remis – die Story für das Spiel schrieben und die Entwicklung – vor allem während der Konzeptionsphase – sehr eng begleiteten und stets darauf achteten, dass die Stimmung der Filme auch im Spiel zum Tragen kommt. Ihr wollt dazu weitere Details wissen? Dann blättert bis zur Seite 80 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE, denn dort findet ihr im ersten Teil unseres neuen Entwicklertagebuchs interessante Infos über die Konzeptionsphase und die Zusammenarbeit mit den Filmhelden!

ZURÜCK IM BIG APPLE

Schauplatz des Spiels ist – wie nicht anders zu erwarten – New York. Die Story knüpft im Jahre 1991 direkt an die Geschehnisse des zweiten Kinofilms an, also kurz nachdem die Helden auf der Freiheitsstatue durch die Straßenschluchten des Big Apple schritten. Ihr selbst schlüpft in die Rolle eines neuen Ghostbusters, der sich dem Team anschließt, um die Stadt vor einer neuen Invasion von Geistern zu beschützen. Mit weiteren Details zur Geschichte halten sich die Entwickler noch bedeckt, doch dafür können wir euch erste Informationen zum Gameplay der Wii-Geisterjagd liefern. In 3rd-Person-Perspektive ballert ihr euch mit eurem Geisterjäger-Equipment durch die Gegend, bekommt es mit insgesamt 16 verschiedenen Gattungen von Gespenstern zu tun und versucht natürlich, deren Spuk ein Ende zu bereiten. Dafür müsst ihr eure Ausrüstung geschickt einsetzen, beispielsweise mit den aus den Filmen bekannten Protonenstrahlern. Im Laufe der Zeit verdient ihr euch durch die Geisterjagd eine Stange Geld, die ihr natürlich in besseres Equipment investiert, damit ihr es auch mit starken und entsprechend großen Geistern aufnehmen könnt. Das Schöne bei der Jagd auf die Geisterbrut ist, dass ihr dabei – wie in den Filmen – in eurer Umgebung so richtig schön Chaos anrichtet, was durch die Physik-Engine sehr ansehnlich inszeniert wird. Ihr dürft euch also auf eine Zerstörungsorgie par excellence gefasst machen! Doch nicht nur das Schadensmodell, sondern auch die Optik und die akustische Untermalung des Spiels machen jetzt schon Lust auf mehr: Tolle Lichteffekte, liebevoll erstellte Charaktere und Musik vom Komponisten der Kino-Streifen verspre-

SCHADENSMODELL Bei der Geisterjagd wird oftmals die Umgebung in Mitleidenschaft gezogen. BILD: VIVENDI GAMES

ANGESCHLEIMT Auf insgesamt 16 verschiedene Arten von Geistern dürft ihr euch freuen. BILD: VIVENDI GAMES

chen schick verpackte Unterhaltung nicht nur für Fans! Spannend wird vor allem, inwiefern es die Entwickler von Red Fly schaffen, das Flair und die geniale Atmosphäre der Filme in das Spiel zu bringen. Ob dieses Vorhaben gelingen wird, lässt sich im Moment noch nicht sagen – doch unseren Eindrücken nach sind die Macher des Spiels auf einem guten Weg! ■

VORSCHAU

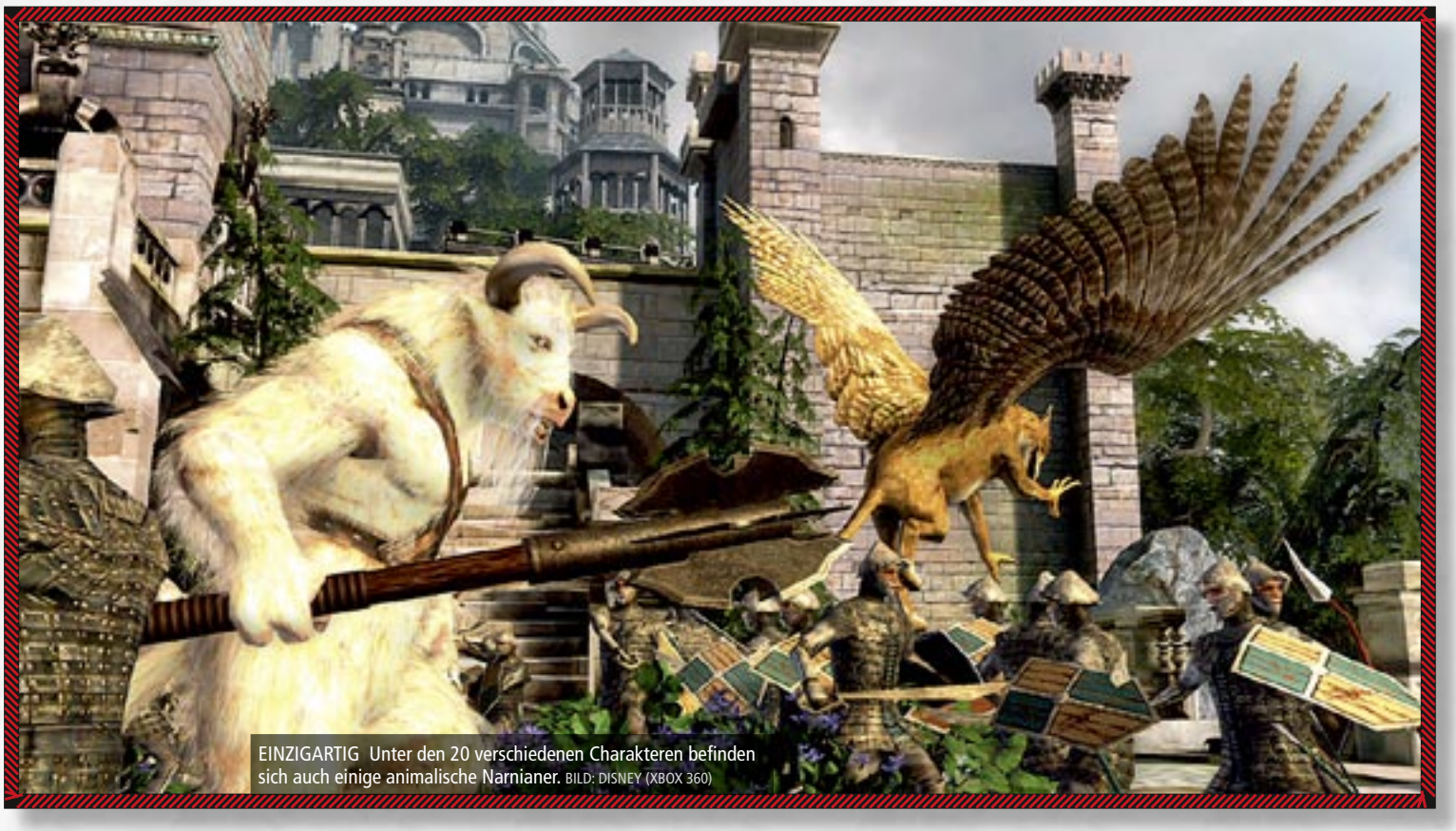
GHOSTBUSTERS: THE VI...

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Red Fly
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.ghostbustersgame.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank schicker Technik, netter Gameplay-Features und nicht zuletzt der prominenten Schirmherren könnte uns hier ein großer Titel bevorstehen!

RUHE BITTE Auch in der ansonsten so stillen Bibliothek treiben wieder Geister ihr Unwesen. BILD: VIVENDI GAMES



EINZIGARTIG Unter den 20 verschiedenen Charakteren befinden sich auch einige animalische Narnianer. BILD: DISNEY (XBOX 360)

Fakten

- Das Spiel zum Film
- Erscheint für: Xbox 360, PS3, Wii, DS, PC
- 20 spielbare Figuren
- Koop-Modus

Die Chroniken von Narnia Prinz Kaspian von Narnia

VIDEO AUF DVD

Narnia lädt erneut zu fantastischen Abenteuern ein – diesmal schlüpft ihr jedoch in die „Prinzenrolle"!

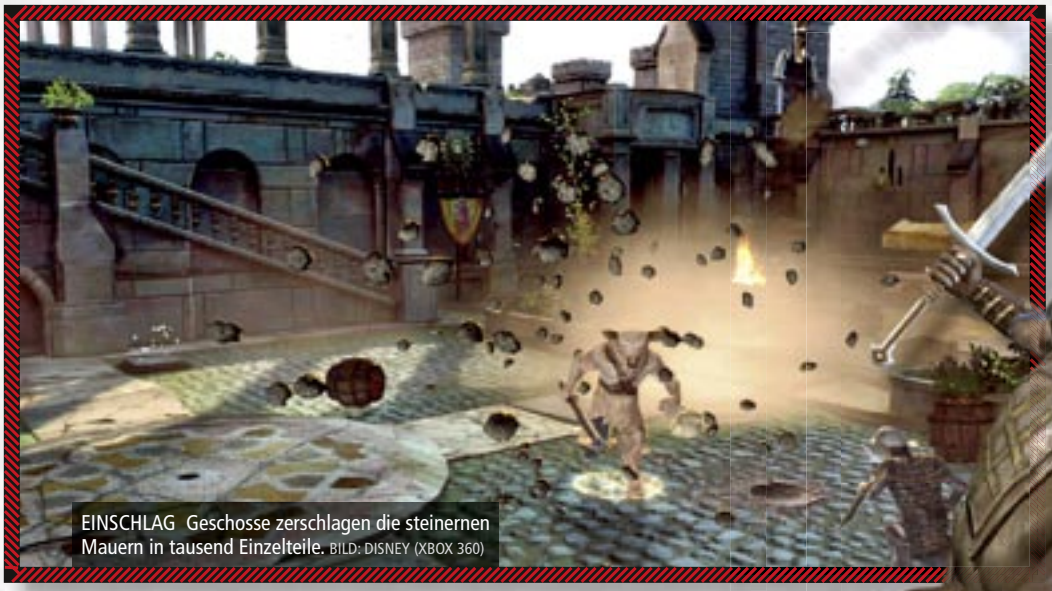
AUTOR: FELIX KOTHE

Das Wunderland Narnia scheint seinem Untergang geweiht: Mehr als ein Jahrtausend ist es her, dass die vier Kinder Edmund, Peter, Susan und Lucy durch den Wandschrank schritten und die zauberhafte Welt betraten. Einstmals vernichtete das Teenie-Quartett die Weiße Hexe Jadis und sorgte so für Frieden in Narnia. Für die Kids, die nach ihrer glorreichen Heldentat wieder zurück in die reale Welt verschwanden, sind diese Ereignisse gerade einmal 12 Monate alt. Und schon steht die nächste Krise bevor: In einer U-Bahn-Station werden Edmund und Co. erneut ins Land ihrer Träume geschleudert. Doch diesmal ist Narnia nicht wiederzuerkennen. Die wundersamen Zentauren, Zwerge und Faunen sind verschwunden; verlassene Ruinen zieren die weiten Ebenen; dunkle Kreaturen breiten sich im einstigen Märchenparadies aus. Zu allem Überfluss hat keine Menschenseele den Löwen Aslan in den letzten eintausend Jahren gesehen. Solche drastischen Umstände erfordern natürlich auch drastische Maßnahmen. Und so bereiten sich die Kinder auf eine weitere große Herausforderung vor ...

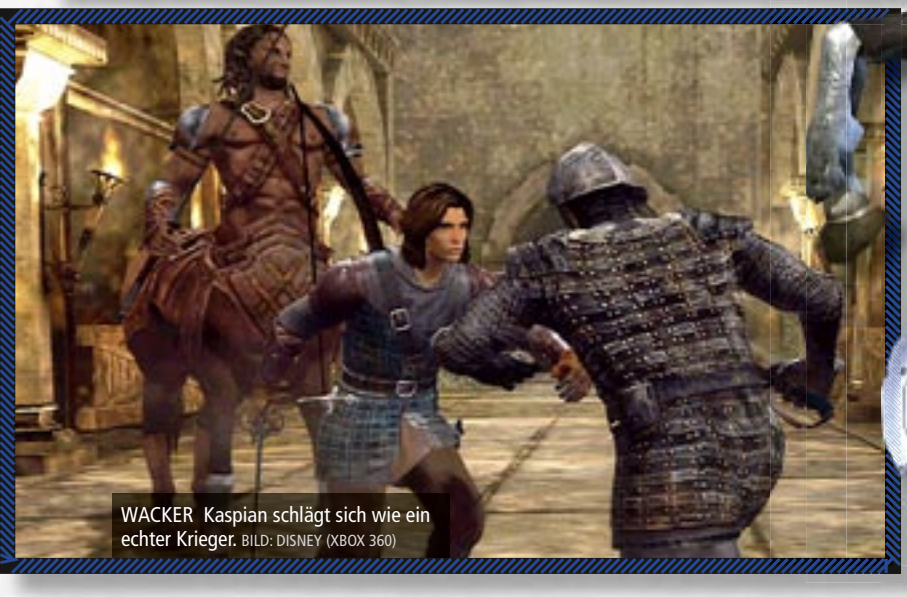
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Der finstere König Miraz hat die Herrschaft von Narnia an sich gerissen – zu Unrecht, wie sich in Kürze herausstellt. Denn schon bald treffen Edmund, Peter, Susan und Lucy auf den titelgebenden Prinzen Kaspian, der von Miraz und seiner Heerschaar dunkler Krieger ins Exil getrieben wurde und nun Ambitionen hegt, das Land wieder zurückzugewinnen. Mit der Hilfe der vier Neuankömmlinge zieht der Blaublüter in die Schlacht, bereit, Narnia den Frieden wieder zu bringen. Klar, dass auch Pelzknäuel Aslan sich dieser aufrührerischen Stimmung nicht entziehen kann und im Laufe des Abenteuers die Bildfläche wieder betritt. Mehr sei an dieser Stelle jedoch nicht verraten.

Die in den letzten Jahren zunehmend an Popularität gewinnende Spieleschmiede Traveller's Tales (*Lego Star Wars, Lego Indiana Jones, Super Monkey Ball Adventure*) wurde mit der Entwicklung der PC- und Konsolen-Versionen betraut, den DS-Teil produziert das eher unbekannte, Disney-interne Fall Line Studio. Die stationären Plattformspiele werden voraussichtlich allesamt identisch sein. Bis auf einen einzigen Level wird sich *Prinz Kaspian von Narnia* exakt an die Geschichte der Filmvorlage halten. Während des Abenteuers schlüpft ihr in die Rolle von mehr als 20 verschiedenen Charakteren, darunter auch Prinz Kaspian und einige Narnianer. Auf den ersten veröffentlichten Bildern und



EINSCHLAG Geschosse zerschlagen die steinernen Mauern in tausend Einzelteile. BILD: DISNEY (XBOX 360)



WACKER Kaspian schlägt sich wie ein echter Krieger. BILD: DISNEY (XBOX 360)

einigen Videos ist bereits zu sehen, dass man auch in der Gestalt eines Zentauren das Beil schwingen kann. Typisch für die zuständigen Entwickler: Per Knopfdruck kann ein Mitspieler zu jeder Zeit in das Geschehen einsteigen. So kann das gesamte Abenteuer im kooperativen Zweispielermodus bestritten werden.

WEITER SO!

Das Spiel wird non-linear strukturiert und infolge dessen frei erkundbar sein, ähnlich einem *The Legend of Zelda*, wenn vielleicht auch nicht ganz so ausgeprägt. Neben dem primären Niederringen von Miraz' Gefolgsleuten beinhaltet *Prinz Kaspian von Narnia* auch zahlreiche traditionelle Action-Adventure-Rätsel, die zwischen den Kämpfen stattfinden. Apropos Kämpfe: Abwechslung garantieren die untereinander kombinierbaren Fähigkeiten verschiedener Spielfiguren. So werdet ihr die Möglichkeit haben, eure Kräfte mit denen eurer Mitstreiter zu bündeln und ein paar durchschlagende Special Moves vom Stapel zu lassen.

Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia (wer sich diesen deutschen Untertitel ausgedacht hat, möge in der Hölle schmoren) macht bis jetzt einen durch und durch soliden Eindruck. Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass Traveller's Tales bereits viele Erfahrungen im Bereich der Filmumsetzungen und vor allem der (kindertauglichen) Hack'n'Slay-Adventures gemacht hat. Bleibt zu hoffen, dass das fertige Spiel, das am 17. Juli erscheint, den Erwartungen gerecht wird. ■

AUCH GANZ NETT So wird das Spiel in der Wii-Fassung aussehen. BILD: DISNEY

KRIEGSGEBIET Feinde auf dem Schlachtfeld erschaudern ob der Macht des Riesen und natürlich seiner Keule. BILD: DISNEY (XBOX 360)

VORSCHAU

DIE CHRONIKEN VON ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Traveler's Tales
Spieler:	1-2
Termin:	17. Juli 2008
Web:	www.buenavistagames.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

LEGO-Star-Wars-Macher Traveler's Tales schürt Hoffnungen auf eine ordentliche Filmumsetzung. Fans der Bücher und Filme: vormerken!

TYPISCH MARIO! Die Kulissen strotzen mal wieder vor bekannten Elementen aus der Mario-Welt. BILD: NINTENDO

BEREIT? Wer dem Gegner eins auswischen möchte, zündet exakt in diesem Moment … BILD: NINTENDO

LOS! … den turbostarken Spezialschlag. Ja, sind wir denn hier bei Mario Strikers Charged? BILD: NINTENDO

Fakten

- Ist in Japan bereits erhältlich
- Nachfolger von Mario Superstar Baseball (GameCube)
- Mit knapp 40 spielbaren Charakteren
- Auch die Miis sind auf dem Platz
- Enthält auch Minispiele
- Bild in 16:9- und 480p-Qualität

Mario Super Sluggers

Abschlag ins Pilzkönigreich, Homerun für Mario!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wer hätte das gedacht?! Wie es scheint, wird *Mario Super Sluggers* noch mehr Charaktere als *Super Smash Bros. Brawl* beinhalten. Die Fans aus der Spieler-Community haben mitgezählt und die stattliche Anzahl von 42 Spielern herausgefunden. Ob Knochentrocken, Kamek, die Hammerbrüder oder die in *Mario Kart Wii* neu eingeführten Figuren Baby Peach und Funky Kong – alle mischen sie mit! Außerdem soll es sogar ganz neue Sportler geben, das wir euch an dieser Stelle aber noch nicht verraten. Wer die geheimen Charaktere trotzdem wissen möchte, klickt auf www.n-zone.de und gibt den Suchbegriff „charaktere mario baseball“ ein.

WIE WII SPORTS MIT TIEFGANG?

Die Baseball-Simulation orientiert sich am GameCube-Vorgänger *Mario Superstar Baseball*, sieht also dementsprechend knuffig-bunt aus, hat aber auch spielerisch einiges auf dem Kasten. Neben traditionellen Plätzen wird es auch abgefahrene Areale geben – eine Eishalle zum Beispiel, in der euch der glitschige Boden beim Schlagen oft einen Strich durch die Rechnung macht. Daneben gibt's Yoshis Vergnügungspark, wo ihr vor einer Jahrmarktkulisse den Schläger schwingt. Bewegt dazu einfach die Wii-Fernbedienung wie bei *Wii Sports* und schon geht der Ball auf die Reise! Richtig cool sieht Bowsers Tempelanlage aus, wo wir im Hintergrund sogar den Zauberer Kamek entdeckt haben (letzter Auftritt in *Super Mario Galaxy*). Wer von Baseball nicht genug bekommt, wählt den Challenge-Modus und puzzelt sich dort die Seele aus dem Leib. Hier müsst ihr beispielsweise ein Schieberätsel lösen, indem ihr die Teile eines Bildmotivs (zum Beispiel ein roter Fliegenpilz) zusammenrückt. Vor allem dank der Zeigersteuerung mit der Wii-FB hat dieser Modus richtig viel Spaßpotenzial, auch für Gelegenheitsspieler. In den Minispielen füttert ihr zudem vier Piranha-Pflanzen mit einer gepfefferten Dosis Baseball-Power, sodass diese klein beigeben. *Mario Super Sluggers* hat bislang zwar nur einen Termin für Japan und die USA, aber das Spiel dürfte auch – genauso wie der Vorgänger – bei uns erscheinen. Abwarten! ■

VORSCHAU
MARIO SUPER SLUGGERS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco Bandai
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Spaßige Baseball-Simulation mit knuffiger Aufmachung, ohne spielerisch zu seicht zu sein. Für Fans von Wii Sports eine dicke Nummer!

® Guitar Hero: Aerosmith © 2007-2008 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision, and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. The Aerosmith name and wings logo are trademarks of Rag Doll Merchandising, Inc. All Aerosmith trademarks and related rights have been provided pursuant to a license from Rag Doll Merchandising, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes, and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

SPRUNG Dank steiler Pisten und vielen Schanzen springt euer Athlet in waghalsige Höhen. BILD: UBISOFT

PAUSE Nach anstrengenden Tagen auf der Piste nehmt ihr eine Auszeit. BILD: UBISOFT

PERFEKT Wenn ihr einen Sprung perfekt landet, gibt's dafür Extra-Punkte! BILD: UBISOFT

GEWAGT Slidet während einer Combo und beeindruckt eure Freunde! BILD: UBISOFT

Fakten

- Exklusive Story für Wii
- Nahtloser Mehrspieler-Modus
- Balance-Board-Unterstützung

Shaun White Snowboarding

Pistengaudi und Pulverschnee: Besser als 1080° Snowboarding?

AUTOR: DAVID MARTIN

In die Snowboard-Kluft geschlüpft, die Schuhe an das Brett geschnallt und ab auf waghalsige Pisten: Mit *Shaun White Snowboarding* erlebt ihr den Extremsport ab Winter hautnah auf eurer Wii. Das Spiel um den Olympia-Goldmedaillen-Sieger Shaun White soll das Gefühl des Trendsports auf die Spieler übertragen. Während der Titel auf Xbox 360 und PlayStation 3 auf die Grafik-Engine von *Assassin's Creed* setzt, erscheint das Wii-Pendant in einer eigens auf das System abgestimmten Version – und unterstützt obendrein das Balance Board. Und als besonderen Bonus versorgt Ubisoft die Wii-Spieler mit einer exklusiven Story: Zusammen mit eurer Crew reist ihr rund um die Welt, nehmt an großen Wettbewerben teil und versucht die Weltspitze zu erklimmen. Um den Extremsport authentisch auf die Konsole zu transportieren, arbeitet Ubisoft eng mit Shaun White zusammen. Das Spielerlebnis soll mit seinem authentischen Fahrstil, seiner Persönlichkeit und seinem Sinn für Humor angereichert werden. Im Spiel übernimmt der Profi-Boarder hauptsächlich die Rolle eines Freundes und Lehrers.

SLIDEN UND SPASS HABEN?

In der Snowboard-Szene macht ihr euch einen Namen, indem ihr Anerkennung von virtuellen Profis erntet. Zudem steigt mit wachsendem Ruhm auch die Leistungsfähigkeit eures Boarders – ihr nehmt im Spielverlauf an immer größeren Wettbewerben auf neuen Bergen und angesehenen Events teil. Doch Ruhm ist nicht alles! Ihr müsst euch auch den Respekt eurer Freunde verdienen, die euch im Spiel versteckte Arenen zeigen und euch anhand diverser Witzchen bei Laune halten. Gesteuert werden kann das Spiel nicht nur mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk, sondern – wie eingangs erwähnt – auch mit dem Balance Board. Damit kontrolliert ihr anhand von Gewichtsverlagerungen eurer Füße knifflige Kurven, waghalsige Sprünge und kuriose Grinds. Dass das sehr gut und vor allem präzise funktionieren kann, zeigten uns bereits die spaßigen Minispiele im Pfundepurzler *Wii Fit*, doch leider durften wir bei den Ubidays nicht selbst spielen. Außerdem enthält *Shaun White Snowboarding* einen Mehrspieler-Modus, in den man sich jederzeit einklinken kann. Hier brettert ihr mit bis zu vier Teilnehmern steile Abhänge hinab, immer auf der Jagd nach perfekten Griffen und Slides. ■

VORSCHAU

SHAUN WHITE SNOW.

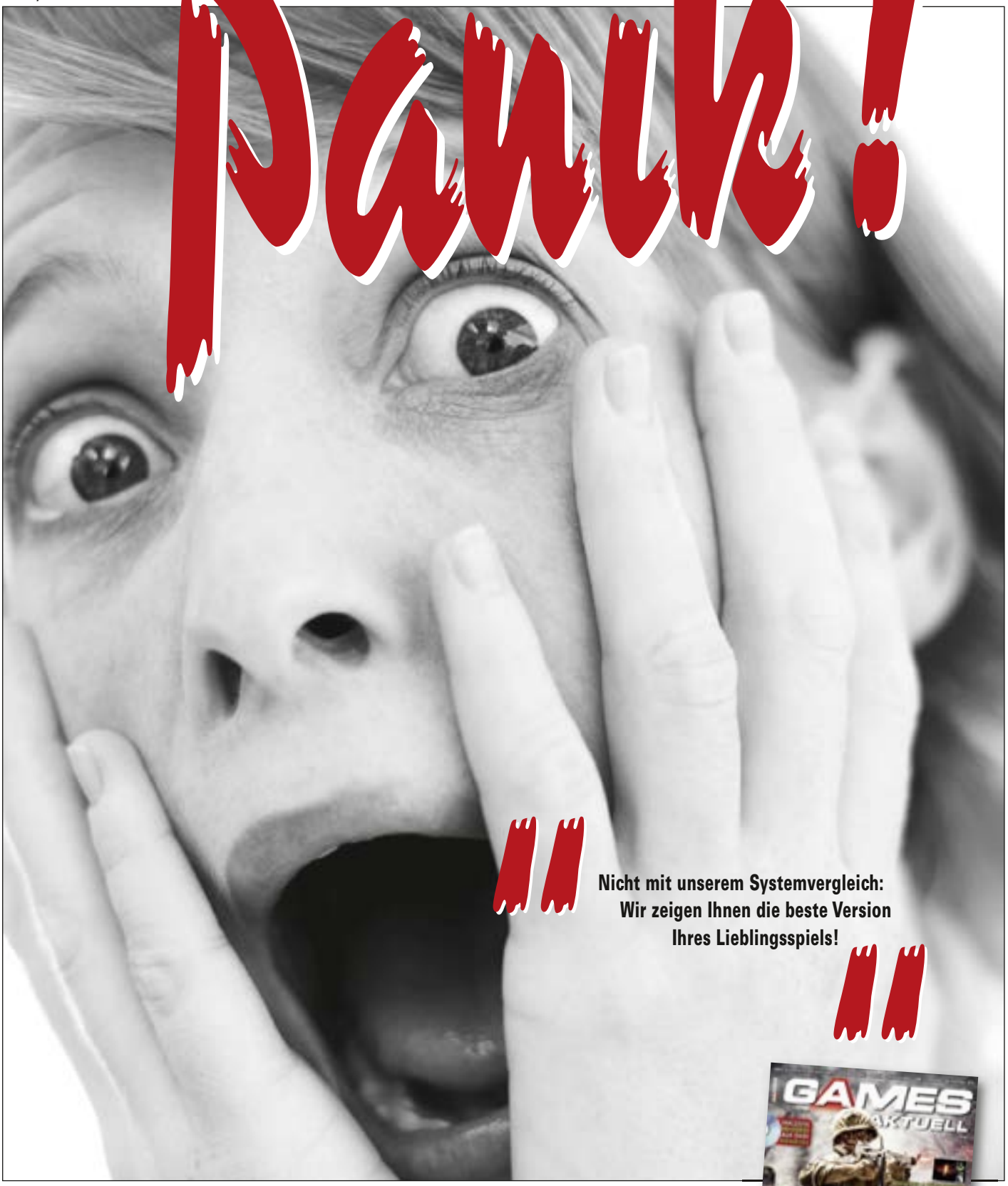
Genre:	Trendsport
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1-4
Termin:	Winter 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Shaun White Snowboarding sieht zwar besser aus als 1080° Snowboarding auf der Virtual Console, aber ob es spielerisch genauso gut wird?

www.cynamite.de

Panik?



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

IM DUO Der dunkle Magier trägt ein rotes Gewand und steht euch bei der Rettung von Persien zur Seite. BILD: UBISOFT

EN GARDE! Schwertkämpfe sind in einem Prince-of-Persia-Spiel ein Muss! BILD: UBISOFT

Prince of Persia The Fallen King

Ein neuer Prinz sorgt für Gerechtigkeit – diesmal auch unterwegs!

Fakten

- Einstieg in ein neues PoP-Universum
- Steuerung per Touchscreen
- Zeichentrick-Look
- Auf Wiedersehen, „Sand der Zeit"!

AUTOR: FELIX KOTHE

Geschichtsunterricht: Zum ersten Mal revolutionierte der Prinz von Persien das Genre der Action-Adventures 1989 mit einem 2D-Abenteuer. Vierzehn Jahre später stellte seine Hoheit die Videospielbranche mit *The Sands of Time* auf den Kopf und demonstrierte so gekonnt, wie es bisher nur Mario, Link und Samus Aran vermochten, den perfekten Schritt von der zweiten in die dritte Dimension. Seitdem erlebten die Spieler in regelmäßigen Abständen qualitativ hochwertige Orientabenteuer um den mystischen Prinzen. Zeit für einen traditionellen Tapetenwechsel, wie er (spätestens seit *The Legend of Zelda: The Wind Waker*) im Bilderbuch steht, denken sich die schlauen Köpfe von Ubisoft. Wir werfen also eben alles über Bord, was wir aus drei grandiosen Vorgängern gelernt haben, und siedeln *Prince of Persia: The Fallen King* in einem völlig anderen Universum an. Highlight: Cel-Shading-Optik. Wenn das für Xbox 360-, PS3-, PC- und Wii-Besitzer mal nicht vielversprechend klingt ... Aber auch der DS kommt diesmal nicht ohne die neue *PoP*-Episode aus. Und warum das Handheld-Abenteuer des meuchelnden Blaublüters auf einen Hit hoffen lässt, verrät unser ausführlicher erster Eindruck.

DREAM-TEAM

Mit den letzten *Prince of Persia*-Teilen hat das für Ende 2008 angekündigte Fernost-Gemetzel nicht mehr viel gemein. Zwar bedient man sich zumindest in den Next-Gen-Versionen der bewährten Spielmechanik, doch das Universum ist ein völlig anderes. Dass die DS-Version jedoch sowieso nicht mit den großen Brüdern vergleichbar ist, liegt angesichts der Hardware-Unterschiede auf der Hand. So erwartet euch auf dem Handheld statt eines 3D-Action-Adventures ein zweidimensionales Jump & Run.

Nach seiner Heimkehr findet der (neue) Prinz sein Land in einem katastrophalen Zustand vor: Ganz Persien droht von einer mysteriösen dunklen Masse verschlungen zu werden. Ehrensache, dass der gutmütige Orient-Krieger dem gefahrvollen Befall auf den Pelz rückt und versucht, die Wurzel allen Übels – den finsteren Gott Ahriman – ausfindig zu machen. Dabei trifft er auf einen geheimnisvollen schwarzen Magier, an dessen Seite er sich bevorstehenden Herausforderungen stellen muss. Doch die Allianz zwischen dem Prinzen und dessen neuem Mitstreiter ist ein zweischneidiges Schwert: die beiden Kameraden vertrauen sich gegenseitig nicht – Zwietracht dominiert die ungewollte Beziehung. Andererseits scheint das Bündnis notwendig, um das Land vor dem Untergang zu retten.

ERNEUT ZUM STIFT GREIFEN

Dieser Partner-Aspekt wird laut David Blanchard, Producer der DS-Version, ein Dreh- und Angelpunkt des Spiels sein. Inwieweit sich das Zusammenspiel des Prinzen und des dunklen Magiers letztendlich auf das Geschehen auswirkt, steht noch nicht fest.

Sicher ist hingegen, dass ihr zum Manövrieren des persischen Prinzen lediglich auf den Stylus zurückgreift. Inspiriert von *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* möchte auch Entwickler Ubisoft Casablanca (u. a. verantwortlich für die DS-Version von *Rayman Raving Rabbids*) beweisen, dass man den Touchscreen beherrscht. Über eine alternative Variante der Bedienung kann bis jetzt nur spekuliert werden. Wünschenswert wäre dies angesichts der Jump&Run-orientierten Spielmechanik jedoch allemal. Übrigens: Der von den Fans der Serie sehr geschätzte Sand der Zeit wird diesmal nicht zum Einsatz kommen.

Was *PoP*-Fans sofort ins Auge sticht, ist der veränderte Grafikstil. Mit dem Anbruch dieser neuen Prinzen-Ära setzt Ubisoft überraschenderweise auf den kommerziell erfolglosen Cel-Shading-Look, der in der Vergangenheit das Schicksal vieler qualitativ hochwertiger Spiele wie *XIII, Viewtiful Joe* oder *Okami* bereits besiegelte. Auf dem DS fällt diese Entscheidung jedoch nicht allzu schwer ins Gewicht, da das gesamte Umgebungs- und Charakterdesign durch einen leichten Touch von Knuffigkeit eher an einen Zeichentrickfilm erinnert.

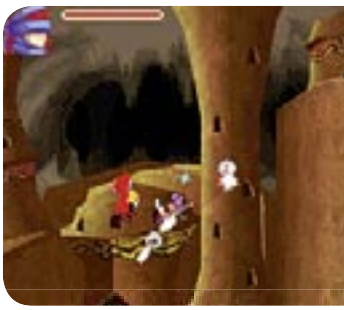
Ja, auf dieses Spiel kann man sich freuen! Ob das Gesamtkonzept des zweidimensionalen *Prince of Persia* am Ende aufgeht, sei mal dahingestellt, die überzeugenden spielerischen und technischen Ansätze, die Ubi Casablanca derzeit verfolgt, könnten den portablen Orient-Trip jedoch schlussendlich zum Erfolg führen. Schade nur, dass uns die Franzosen einen präzisen Termin schuldig bleiben. ■

STERNENKLAR An Abwechslung mangelt es den Locations nicht. Man beachte den hübschen Mondschein. BILD: UBISOFT

TEAMWORK Manche Rätsel sind nur gemeinsam zu lösen. BILD: UBISOFT

» Der Partner-Aspekt wird ein Dreh- und Angelpunkt des Spiels sein. «

SKILLS Der Prinz ist bekanntlich ein Spezialist für die unkonventionelle Nutzung von steinernen Wänden. BILD: UBISOFT



NICHT NACH UNTEN SEHEN An diesen Haken hangelt ihr euch sicher über den Abgrund. BILD: UBISOFT

VORSCHAU

PRINCE OF PERSIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Casablanca
Spieler:	1
Termin:	Ende 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ein neuer Prince of Persia erblickt das Licht der Welt – auch auf dem DS. Gutaussehend, innovativ, vielversprechend!

1,5 Jahre Wii – Die Marktanalyse

Der Check: Wie erfolgreich ist Nintendos Fuchtelkonsole?

AUTOR: LOUIE JULY

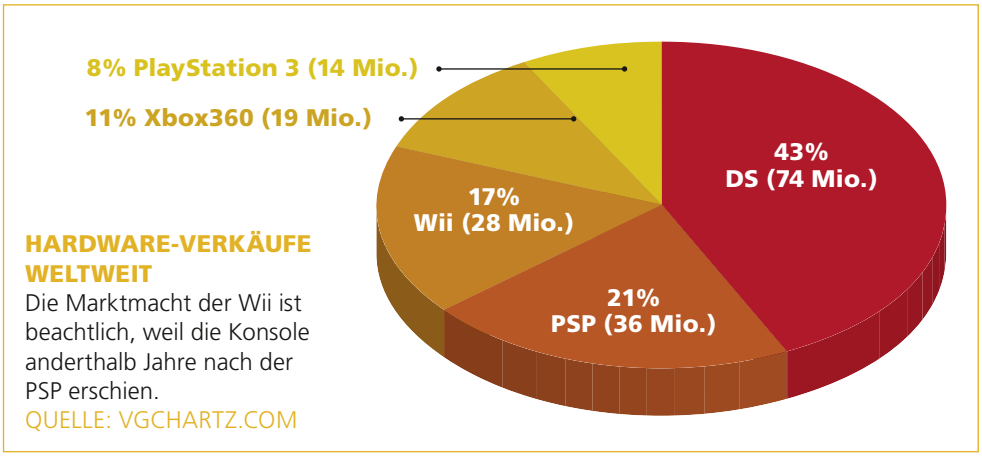
Wer hätte das gedacht? Als Nintendo auf der Tokio Game Show im September 2005 die Wii-Fernbedienung enthüllte, dachte man, das traditionsreiche Unternehmen hätte sich nun endgültig aus dem Kampf um den Konsolenthron verabschiedet. 20 bis 30 Millionen Wii-Konsolen sollte Nintendo laut den meisten Analysten bis zum Jahr 2010 verkaufen. Nicht weniger, aber auch nicht mehr. Dass auch Experten sich irren können, hat Nintendo inzwischen eindrucksvoll bewiesen; manchmal kommt eben alles ganz anders, als man denkt.

ZURÜCK ZUM MARKTFÜHRER?

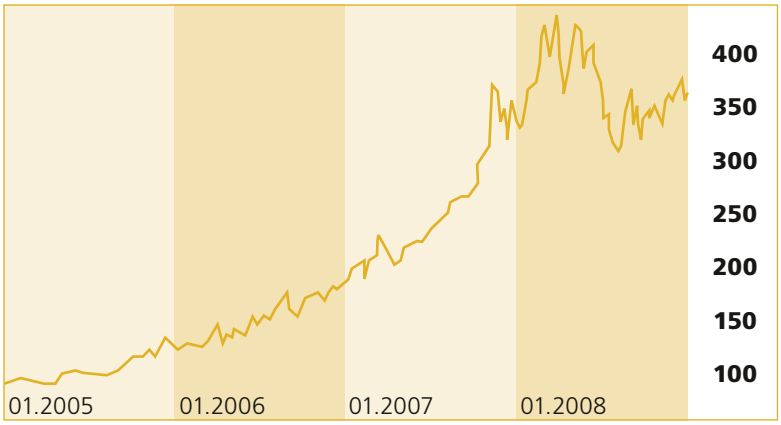
Bereits beim Launch der Wii im November 2006 spürte man, dass sich etwas am Markt verändert hatte. „It was almost trumping PlayStation – incredible!" Diese Worte aus einem Videoclip trafen die Situation besser, als jede noch so ausgefeilte Marktanalyse es hätte tun können. Bereits im damaligen Weihnachtsgeschäft ließ die Wii die Konkurrenz weit hinter sich. Auch 2007 drängelten sich Menschen reihenweise vor Elektronikläden in aller Welt – und gingen oftmals leer aus. Der Grund: Supply Constraints, die mangelnde Lieferfähigkeit Nintendos, um die hohe Nachfrage zu decken. Mehr als eine Million Konsolen verkaufte Nintendo pro Monat – mehr als die beiden Konkurrenten zusammen. Im August war es dann so weit, die Gesamtverkäufe der Wii übertrafen erstmals die der Xbox 360 und Nintendo war wieder Marktführer.

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Bis heute hat Nintendo 27 Millionen Wii verkauft, das steht 19 Millionen Xbox 360 und 13 Millionen PlayStation 3 gegenüber. Damit hält Nintendo einen Marktanteil von rund 45 % und hat außerdem die sich am schnellsten verkaufende Konsole aller Zeiten erschaffen. Ein Wii-Käufer besitzt durchschnittlich 4,9 Spiele (4, wenn man *Wii Sports* abzieht, welches nur in Japan nicht der Konsole beiliegt) was eine völlig normale Rate ist, welche über die Zeit steigen wird – und Gerüchten zuwiderläuft, die Wii würde nur von Gelegenheitsspielern gekauft und stünde nach der Anschaffung oft unbenutzt im Regal. Wöchentlich werden zwischen 2 und 3 Millionen Spiele verkauft, womit die Wii auch im Software-Bereich die besten Zahlen aufweist. Unabhängige Entwickler sind auf der Wii zwar (noch) nicht so erfolgreich wie auf der Xbox 360, jedoch deutlich stärker vertreten als auf dem GameCube: Bereits elf von Drittherstellern entwickelte Spiele haben die Millionenmarke durchbrochen, während andere sich schwertun: Nur langsam stellen sich die Entwickler auf Nintendo als neuen Marktführer ein, der Effekt wird wohl erst Ende des Jahres voll spürbar sein." ■



HARDWARE-VERKÄUFE WELTWEIT
Die Marktmacht der Wii ist beachtlich, weil die Konsole anderthalb Jahre nach der PSP erschien.
QUELLE: VGCHARTZ.COM



ZACKIG NACH OBEN
Nintendos Aktienkurs stand in der GameCube-Ära bei 70 Euro, jetzt sind es 350 Euro. QUELLE: RECHERCHE

Platz	Spiel	Verkauft
1	Wii Sports	24,57 Mio.
2	Wii Play	12,94 Mio.
3	Super Mario Galaxy	6,69 Mio.
4	Mario Kart Wii	5,69 Mio.
5	Super Smash Bros. Brawl	5,45 Mio.
6	Mario Party 8	5,29 Mio.
7	Zelda: Twilight Princess	4,87 Mio.
8	Wii Fit	4,77 Mio.
9	Mario & Sonic bei ...	4,60 Mio.

SOFTWARE-VERKÄUFE WELTWEIT
Man beachte die Präsenz von First-Party-Titeln. Nur Guitar Hero III: Legends of Rock (folgt auf Platz 10) bricht Nintendos Dominanz. QUELLE: VGCHARTZ.COM

Für mehr Informationen klickt einfach auf www.vgchartz.com oder schreibt an ljuly@vgchartz.com.

GAMES CONVENTION

Besucht uns auf der Games Convention!

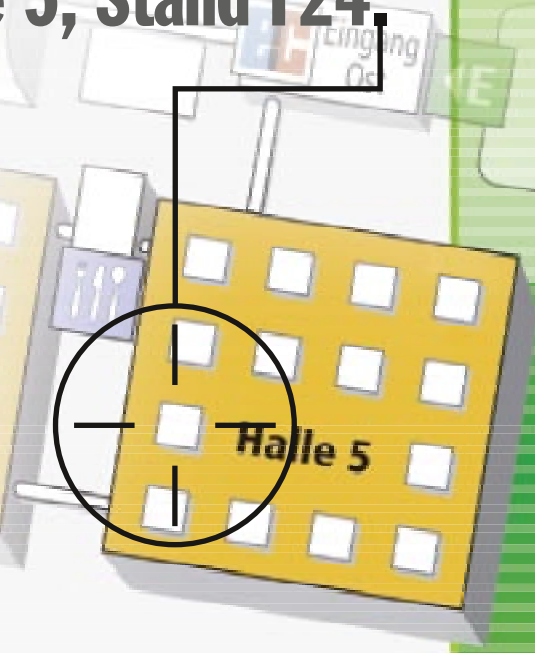
Kommt zu unserem Stand in Halle 5, Stand F24.

Es erwarten euch spektakuläre Bühnen-Shows, eine Menge Sachpreise und viele Überraschungen.

Damit ihr keinen Auftritt der Redaktionen verpasst, geht auf **www.gamesvote.de/gc** Dort gibt's unser aktuelles Programm.

Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Geschenk: Sie erhalten exklusiven Zugang zu unserer VIP-Lounge auf dem Stand. Wir stehen für Fragen, Autogramme und gemeinsame Fotos zur Verfügung.

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern **http: //abo.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.



Unsere Partner auf der GC:

AENEON by Qimonda
www.aeneon.com

20th Century Fox Home Entertainment
www.fox.de/bluray

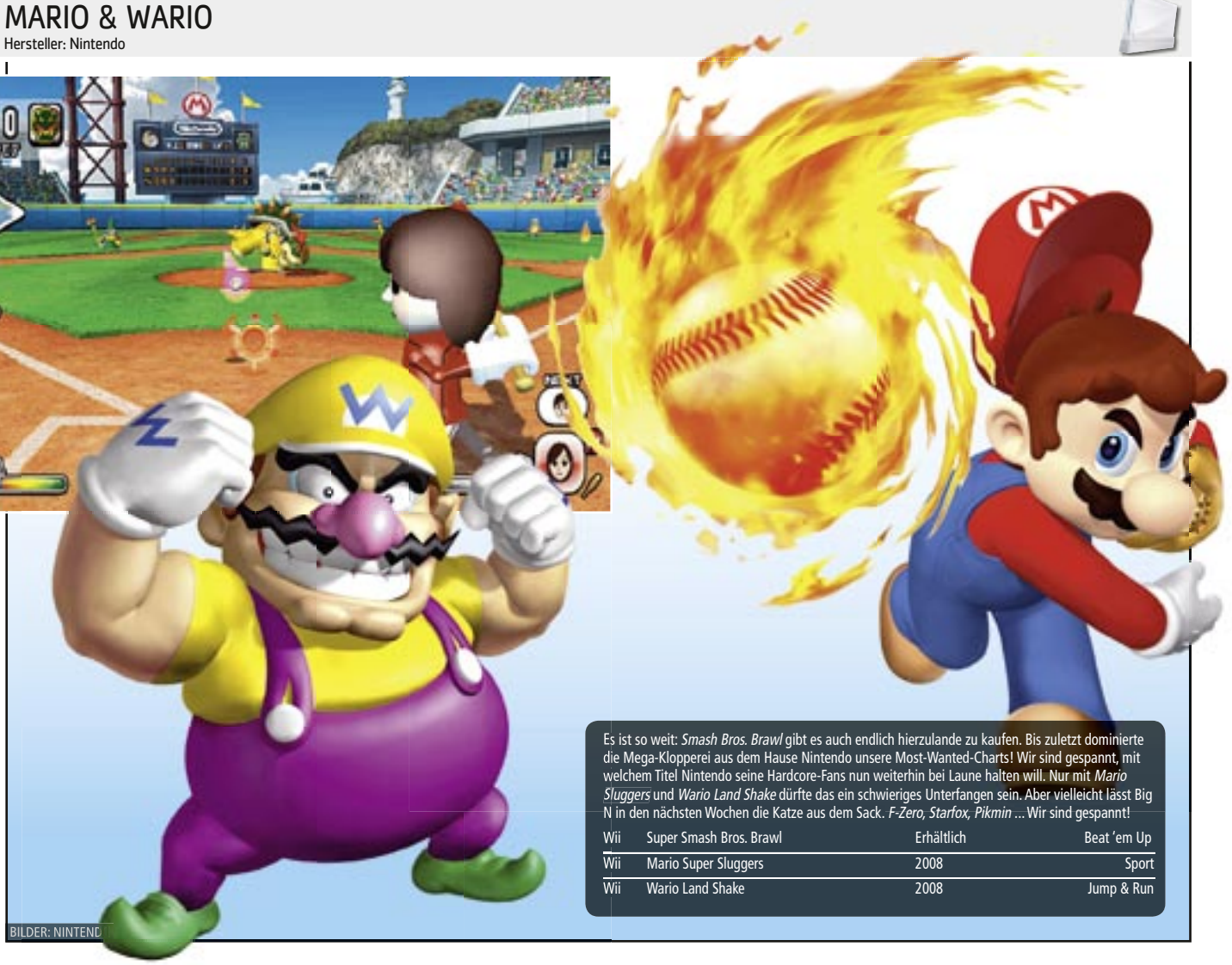
PC Games · PC Games World of Warcraft · PC Action · buffed.de · PC Games Hardware · Games Aktuell · play3 · XBOX 360 · N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

MARIO & WARIO

Hersteller: Nintendo



BILDER: NINTEND

Es ist so weit: *Smash Bros. Brawl* gibt es auch endlich hierzulande zu kaufen. Bis zuletzt dominierte die Mega-Klopperei aus dem Hause Nintendo unsere Most-Wanted-Charts! Wir sind gespannt, mit welchem Titel Nintendo seine Hardcore-Fans nun weiterhin bei Laune halten will. Nur mit *Mario Sluggers* und *Wario Land Shake* dürfte das ein schwieriges Unterfangen sein. Aber vielleicht lässt Big N in den nächsten Wochen die Katze aus dem Sack. *F-Zero, Starfox, Pikmin* ... Wir sind gespannt!

Wii	Super Smash Bros. Brawl	Erhältlich	Beat 'em Up
Wii	Mario Super Sluggers	2008	Sport
Wii	Wario Land Shake	2008	Jump & Run

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Nachdem der vierte Teil leider nicht auf der Wii – aber immerhin auf dem DS – erschien, dürfen sich Baller-Freunde wieder auf ein Wii-*Call of Duty* freuen. In unserer Vorschau auf Seite 22 verraten wir euch mehr zum Comeback der Edel-Shooter-Reihe auf Nintendo-Konsolen!

Wii	Call of Duty: World at War	2008	Ego-Shooter
DS	Call of Duty: World at War	2008	Ego-Shooter

GUITAR HERO

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

Der *Aerosmith*-Ableger ist nur ein Vorgeschmack auf das, was uns in den nächsten Wochen und Monaten erwartet: Als Nächstes darf auf dem DS gerockt werden und noch in diesem Jahr wird in *World Tour* auch noch getrommelt und gesungen!

DS	Guitar Hero Aerosmith	Erhältlich	Geschicklichkeit
DS	Guitar Hero On Tour	24. Juli	Geschicklichkeit
Wii	Guitar Hero World Tour	Herbst	Geschicklichkeit
Wii	Guitar Hero Metallica	1. Quartal 2009	Geschicklichkeit

SIM CITY & DIE SIMS

Hersteller: Electronic Arts

BILD: ELECTRONIC ARTS

Endlich darf wieder gebaut, gelebt und Gassi gegangen werden. Im Herbst rollt die volle Ladung an „Sim" beziehungsweise „Sims" auf uns zu. Dank des vielfältigen Angebots sollte für jeden Spiel-Geschmack etwas mit dabei sein!

MySims Kingdom	Wii	Herbst 2008
MySims Kingdom	DS	Herbst 2008
Die Sims 2: Apartment-Tiere	DS	Ende August 2008
SimCity Creator	Wii	Herbst 2008

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

Star Wars-Fans aufgepasst: Mit *The Force Unleashed* erwartet euch im Herbst ein hochkarätiger Action-Titel, auf den es sich zu warten lohnt. Besonders der Wii-exklusive Duell-Modus mit der coolen Schwertsteuerung via Wii-FB dürfte Nachwuchs-Jedis in seinen Bann ziehen!

Wii	Star Wars: The Force Unleashed	Herbst 2008	Action
DS	Star Wars: The Force Unleashed	Herbst 2008	Action

SKATE IT

Hersteller: Electronic Arts

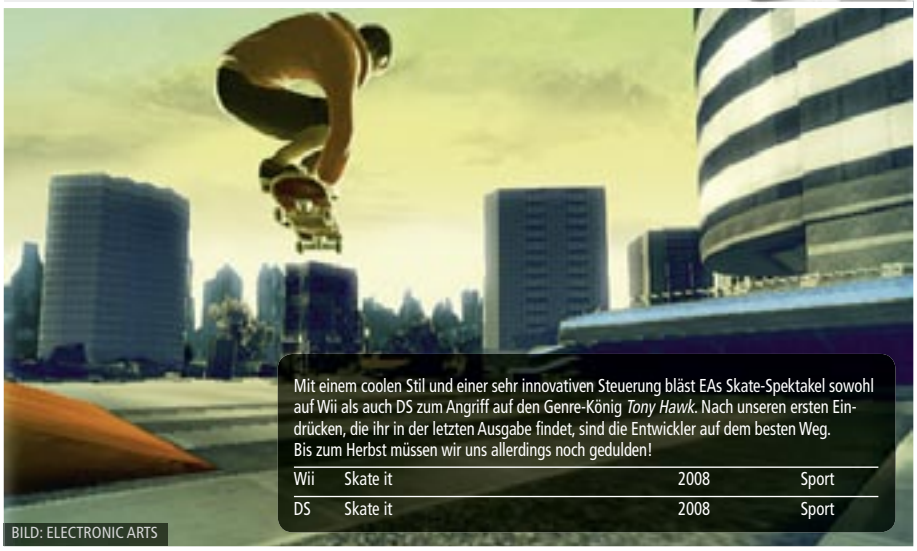


BILD: ELECTRONIC ARTS

Mit einem coolen Stil und einer sehr innovativen Steuerung bläst EAs Skate-Spektakel sowohl auf Wii als auch DS zum Angriff auf den Genre-König *Tony Hawk*. Nach unseren ersten Eindrücken, die ihr in der letzten Ausgabe findet, sind die Entwickler auf dem besten Weg. Bis zum Herbst müssen wir uns allerdings noch gedulden!

Wii	Skate it	2008	Sport
DS	Skate it	2008	Sport

Was sonst noch kommt

SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS

BILD: ACTIVISION

Hersteller: Activision
Termin: 17. Juli
Genre: Action
In wenigen Tagen dürft ihr euch auf Wii und DS bereits ins nächste Spidey-Abenteuer stürzen. Im nächsten Heft verraten wir euch, wie das Game im Test abschneidet!

FINAL FANTASY IV

BILD: N-ZONE

Hersteller: Square Enix
Termin: September
Genre: Rollenspiel
RPGler aufgepasst! Das DS-Remake des legendären dritten Teils kommt im Spätsommer auch nach Europa. In der nächsten Ausgabe liefern wir euch weitere Infos dazu!

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Smash Bros. Brawl	18
2	Neu	Guitar Hero World Tour	1
3	2	Star Wars: The Force Unleashed	4
4	Neu	Lego Batman	1
5	Neu	Skate it	2

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	6
2	3	Guitar Hero On Tour	3
3	4	Kirby Ultra Super Deluxe	2
4	Neu	Sonic Chronicles	1
5	4	Ninja Gaiden: Dragon Sword	4

* Platz des Vormonats

TERMINE & CHARTS

Termine Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

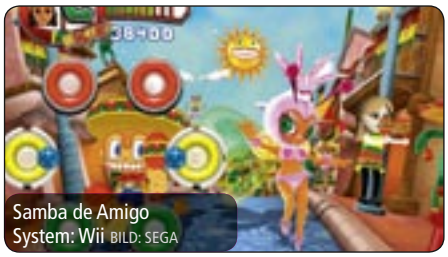
Wii

Juli	
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
Dream Pinball 3D	14. Juli
Luxor: Pharaoh's Challenge	25. Juli
Summer Athletics	04. Juli
We Love Golf	Juli
September	
Battle of the Bands	12. September
Hannah Montana – Welttournee im Rampenlicht	04. September
LEGO Batman	September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
Deadly Creatures	2008
de Blob	3. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2008
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Unbekannt
Guitar Hero World Tour	Herbst/Winter
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Mario Super Sluggers	2008
MySims Kingdom	Herbst
Neopets	Unbekannt
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Samba de Amigo	Herbst
Skate it	2008
Soulcalibur Legends	Sommer
Spyborgs	Unbekannt
Wario Land Shake	Unbekannt
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Nintendo DS

Juli	
Das verrückte Labyrinth	11. Juli
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
Dream Pinball 3D	14. Juli
Guitar Hero On Tour	24. Juli
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit/Zeit	04. Juli
Sid Meier's Civilization Revolution	11. Juli
September	
LEGO Batman	September
Spore: Wilde Kreaturen	September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
Age of Empires: Mythologies	Herbst
Allen Carr: Endlich Nichtraucher!	November
de Blob	3. Quartal
Final Fantasy IV	Unbekannt
Fire Emblem DS	2008
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lifesigns: Hospital Affairs	3. Quartal
MySims Kingdom	Herbst
Neopets	Unbekannt
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Skate it	2008
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	Herbst
Time Hollow	2008
Viva Piñata: Pocket Paradise	Herbst
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Mario Super Sluggers
System: Wii BILD: NINTENDO


Samba de Amigo
System: Wii BILD: SEGA

Guitar Hero On Tour
System: DS BILD: ACTIVISION

Charts Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Wii Fit	2
2	1	Mario Kart Wii	3
3	3	Wii Play	17
4	5	Mario Party 8	12
5	4	Super Mario Galaxy	7
6	WE	FIFA 08	3
7	6	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	7
8	Neu	Boom Blox	1
9	WE	Call of Duty 3	4
10	WE	Boogie	4

LESER-CHARTS

Nur ein Neuzugang diesen Monat: *Okami*, das wohl künstlerischste aller Wii-Spiele, stürmt die Hitlisten, bleibt aber ein Einzelgänger. Die Charts bestehen ansonsten aus modernen Klassikern der *Mario*- und *Zelda*-Reihen.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart Wii	3
2	Neu	Okami	1
3	5	Super Mario Galaxy	7
4	4	Mario & Sonic bei den Olympischen …	6
5	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	17

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

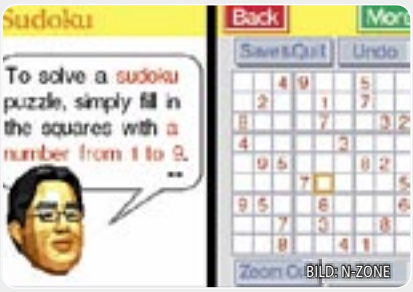


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	23
2	5	Mario Kart DS	16
3	6	Mario Party DS	9
4	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	11
5	7	New Super Mario Bros.	19
6	2	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	5
7	10	Animal Crossing: Wild World	23
8	4	Prof. Kageyamas Mathematik-Training	3
9	Neu	High School Musical: Work this out!	1
10	8	Germany's Next Topmodel	3

LESER-CHARTS

Zwei runde Geburtstage: *New Super Mario Bros.* ist seit zwanzig Monaten in den Charts, die *Diamant-* und *Perl-Editionen* von *Pokémon* seit immerhin zehn Monaten. Noch zwei Monate, dann feiert *Mario Kart DS* den Dreißigsten!

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart DS	28
2	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	7
3	3	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	10
4	4	New Super Mario Bros.	20
5	Neu	Ace Attorney: Apollo Justice	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: SEGA

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Let's Make A Professional Baseball Team!	DS
2	1	Mario Kart Wii	Wii
3	4	Wii Fit	Wii
4	Neu	Glory of Hercules: Proof of Spirit	DS
5	Neu	DS Bimoji Training (Schönschreibkurs)	DS

USA-CHARTS

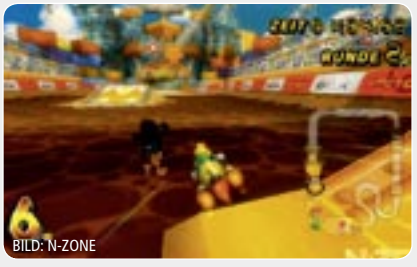


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	2	Mario Kart Wii	Wii
2	3	Wii Play	Wii
3	1	Super Smash Bros. Brawl	Wii
4	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: Expl. of Time	DS
5	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: Expl. of Darkn.	DS

*Platzierung im Vormonat

Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der ...	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise	05/08		67%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Balls of Fury	05/08	34%	29%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

WE LOVE GOLF! (Wii)

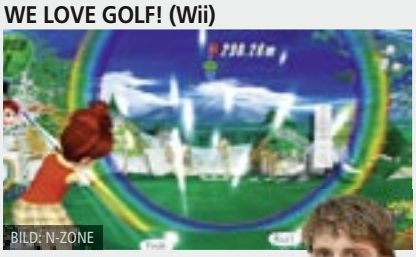


BILD: N-ZONE

Nachdem ich im echten Golf nie über die Driving Range hinausgekommen bin, versuche ich jetzt mein Glück auf dem virtuellen Golfplatz. Mit Erfolg!

Thomas Eder

KOCHKURS: WAS WOLLEN WIR ... (DS)

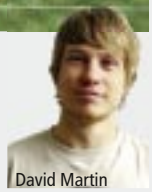
BILD: NINTENDO

Diesen Monat verwöhne ich meine Liebsten mit selbst gekochten Spaghetti, leckeren Tomatensalaten und verschiedenen Nachtischen. Klingeling, zu Tisch, bitte!

Christoph Kraus

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

BILD: KONAMI



Aktuell verbringe ich meine Abende mit gemütlichen Online-Partien in Pro Evolution Soccer 2008. Spitze, Hacke und Tor! In der Praxis leider nicht immer ganz so einfach.

David Martin

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY (DS)

BILD: N-ZONE

Phoenix Wright ist ein Mörder? Das lasse ich so nicht durchgehen und knoble mich durch wendungsreiche Gerichtsverhandlungen. Genial, mehr davon, bitte!

Sebastian Stange

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr die wichtigsten DS-Spiele mit Wertungen von über 70 %!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Angriff der …	04/08	72%	74%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

REFERENZ BEAT 'EM UP
Soul Calibur 2 BILD: N-ZONE

REFERENZ ROLLENSPIEL
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
SSX On Tour	11/05	90%
Aggressive Inline	09/02	89%

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Disks abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind.

Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktionsplattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: N-ZONE

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

REFERENZ TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground 2 BILD: N-ZONE

REFERENZ GESCHICKLICHKEIT
Dancing Stage Mario Mix BILD: N-ZONE

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Wir warten sehnlichst auf neue Testmuster, aber dummerweise lassen die alle auf sich warten. Wenn es also fürs Heft (noch) keine Arbeit gibt, dann machen wir uns eben selbst welche! Wir mailen zum Beispiel mit Vivien Baguio von „Triforce Seekers", um mit ihr die *Zelda*-Bug-Reportage zu besprechen. Außerdem lassen wir uns in täglichen Meetings zu neuen Themen für www.n-zone.de inspirieren. Herausgekommen sind viele kleine Specials wie „10 Gründe, die Sebastian an *Smash Bros. Brawl* hasst". Ab sofort darf er nicht mehr mit uns spielen.

Zweite Woche

Olé, olé! Die Fußball-EM hat begonnen und es ist schon fast erschreckend, wie leergefegt der Verlag täglich ab 17.30 Uhr ist. Komisch auch, dass auch viele Branchenkollegen ab 18 Uhr kaum mehr telefonisch erreichbar sind. In der Spielebranche sind halt doch alle irgendwie gleich. Ach ja, Männer und Fußball!

Dritte Woche

Der Freitag vor der Abgabewoche endet mit einem tief befriedigenden Stopf-Abend. Ja, endlich mal so richtig fies reinhauen! Tom, David, Maik, Sebastian und Horst (vom Offiziellen Xbox Magazin) versammeln sich bei Christoph, um herauszufinden, wer innerhalb von fünf Stunden am meisten an Körpermasse zulegen kann. Den Gewinner möchten wir aus Datenschutzgründen an dieser Stelle allerdings nicht nennen. Nur so viel sei verraten: Die 16 Premium-Burger , zwei Backbleche Supreme-Pizza und die Schüssel Tiramisu haben's wirklich in sich! Wir sollten vielleicht mal über eine Rezept-Ecke in der N-ZONE nachdenken. Wobei, unsere Anleitungen zum Dickwerden würden bestimmt Ärger vonseiten des Gesundheitsministeriums nach sich ziehen!

Vierte Woche

Der Montag in der Abgabewoche beginnt mit einem tief befriedigenden Stopf-Abend. Ja, schon wieder so richtig fies reinhauen! David, Maik, Peter (von play³) und die Games-Aktuell-/Cynamite-Kollegen Katharina, Thomas, Andy und Tobias versammeln sich abermals bei Christoph.

Diesmal ist die Challenge aber schwieriger: Wer kann am meisten an Körpermasse zulegen UND anschließend im *Wer wird Millionär?*-DVD-Spiel die Million knacken? Geschafft hat es … niemand. Lag wohl einfach daran, dass es sich mit vollem Bauch wirklich nicht gut studiert. Hätten wir mehr auf unsere Omas hören sollen!

EINSAM UND VERLASSEN So sah die Redaktion während der EM täglich ab 17.30 Uhr aus. Olé olé! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… hat sich auf seinem Balkon von den ersten Sonnenstrahlen des Junis auch gleich einen ordentlichen Sonnenbrand eingefangen. Wie jedes Jahr eben …

MUSIK-TIPP:
Cavalera Conspiracy

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… verbrachte ein Wochenende im Harz und hat bei der Durchreise die Dörfer „Sorge" und „Elend" passiert. Schöne Grüße nach „Leid"!

GENUSS-TIPP: Selbstgemachte Burger von Tom

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

… war zu Tode betrübt, als seine Lieblingsmannschaft aus der EM flog. Armes Tschechien! Danach war die EM ziemlich uninteressant. Tja. Blöd gelaufen.

MUSIK-TIPP: The Good, the Bad & the Queen

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… hat sich vom EM-Fieber mitreißen lassen und war fast jeden Abend beim Griechen ums Eck. Live-Fußball und Ouzo aufs Haus – was will man mehr?

FILM-TIPP:
Brick

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… befindet sich schon im heißen Sommer-Urlaub, während ihr diese Zeilen lest. Kühle Getränke, Sonne und Strand – wunderbar!

GENUSS-TIPP:
Selbstgemachte Burger von Tom

DAVID MOLA
27, Layouter

… hat aus seiner Spielekiste mal wieder die Klassiker *Baldur's Gate I + II* ausgegraben und mischt mit seiner Gruppe die Schwertküste ordentlich auf!

SPIELE-TIPP:
Baldur's Gate I+II (PC)

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Guitar Hero Aerosmith BILD: N-ZONE

Wii

14 Super Smash Bros. Brawl
46 Alone in the Dark
50 Guitar Hero Aerosmith
52 Family Ski
53 Top Spin 3
54 Kung Fu Panda
55 Death Jr. – Root of Evil
55 Emergency Heroes

Nintendo DS

56 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit / Dunkelheit
58 Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?
60 Final Fantasy Tactics A2
62 Ninja Gaiden Dragon Sword
64 Etrian Odyssey
66 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer / Soul Bubbles

VIDEO AUF DVD

Alone in the Dark

Macht der Abenteuerausflug in den Central Park so viel Spaß wie erhofft?

Fakten

- Fünfter Teil der Serie
- 37 Abschnitte, verteilt auf zehn Episoden
- Komplett in Deutsch
- Linkshänder-Modus
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- Kein 480p-Modus

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Endlich ist das Ende der Welt gekommen und wir dürfen um unser Leben fürchten – natürlich nur virtuell. Denn was wäre ein Actionspiel, in dem überhaupt nichts schiefgeht. Genau, es wäre ziemlich öde. Gut also, dass in *Alone in the Dark* so ziemlich alles schiefgeht, was ihr euch vorstellen könnt. In der Rolle von Edward Carnby erwacht ihr zu Beginn der Story in der Gefangenschaft eines seltsamen Kults. Euer Gedächtnis ist schwer angeschlagen und außer kryptischen Hinweisen könnt ihr auf die Schnelle nichts herausfinden. Zu allem Überfluss sollt ihr auch noch von euren grimmigen Bewachern um die Ecke gebracht werden. Was für ein Glück, dass der Weltuntergang dazwischenkommt. Allerdings müsst ihr euch nun mit lebendigen Rissen, seltsamen Zombies und leider einigen kleinen Designmacken herumschlagen. Willkommen bei *Alone in the Dark* für Wii!

ABWECHSLUNG HOCH ZEHN

Das Spiel an sich ist ein klassisches Action-Adventure: Ihr lenkt eure Spielfigur per Nunchuk-Stick durch die 3D-Areale, bekämpft diverse Gegner, sammelt Items und löst Rätsel. Dabei kommt ihr nach und nach dem Geheimnis hinter all den seltsamen Ereignissen auf die Spur. Was *Alone in the Dark* von Genrekollegen unterscheidet, ist die enorme spielerische Abwechslung. Der Wii-Controller ist komplett mit verschiedenen Befehlen belegt – es gibt sogar eine Taste zum Schließen der Augen eures Protagonisten. Außerdem benutzt ihr diverse Gesten, etwa zum Schlagen, zum Wechseln der Waffen oder zum Öffnen des Inventars. Obendrein könnt ihr per Druck auf die C-Taste in den meisten Spielabschnitten in die Ego-Perspektive wechseln und das Game wie einen Shooter steuern. Damit bietet Ataris Action-Adventure von Beginn an mehr Features als mancher Konkurrent und all diese Steuerungsoptionen funktionieren prinzipiell sehr solide. Klar, der Ego-Modus kommt nicht ansatzweise an die Präzision der *Metroid Prime 3*-Steuerung heran, aber er erlaubt das bequeme Umsehen und Schießen per Pointer. Einzig manche Gesten werden nicht immer erkannt und zuweilen lassen sich Items nur durch punktgenaues Zielen mit dem Cursor wirklich aufnehmen, was manchmal ganz schön frustriert.

NICHT ALLE SPIELIDEEN ZÜNDEN

Doch der Reigen an Abwechslung fängt mit der Steuerung erst an, denn immer wieder bewältigt ihr auch neue Aufgaben. Ihr schließt Autos kurz, erlebt Fahrpassagen, ballert euch durch Rail-Shooter-Sequenzen, klettert Hausfassaden entlang, besiegt Zwischengegner, löst simple Rätsel oder versteckt euch vor einem Schwarm fliegender Monster. Jeder der 37 Spielabschnitte spielt sich ein bisschen anders, wobei es wirklich geniale Passagen gibt. Beeindruckend ist beispielsweise der Anfang, als ein Hochhaus um euch herum zusammenbricht. Clever ist auch die Szene, in der ihr mit Absicht eine Hütte in Brand setzt, in der ihr gefangen seid. Erst in letzter Sekunde könnt ihr durch eine zerstörte Wand fliehen. Zwischendrin gibt es aber auch einige eher lahme Abschnitte, etwa das öde Ballern in der Kanalisation oder die Fahrsequenzen. Leider sind Gegner-KI und Fahrphysik nur in Ansätzen vorhanden. Diese Patzer sind ärgerlich, da sie dem Spiel zum Teil die Gruselstimmung rauben: Wenn ihr hektisch am Lenkrad rudern müsst oder strohdoofen Zombies gegenübersteht, fällt es schwer, Angst zu haben.

FREIE LEVELWAHL FÜR ALLE!

Die Entwickler haben übrigens ein wirklich ungewöhnliches Feature in das Spiel eingebaut: Damit ihr nicht frustriert aufgebt, falls euch eine Stelle zu schwer ist, dürft ihr jeden einzelnen Spielabschnitt von Beginn an auswählen. Das verlockt jedoch schnell dazu, nervige Sequenzen einfach zu umgehen. Dadurch kann es jedoch passieren, dass ihr wichtige Story-Häppchen verpasst. Der TV-artige Rückblick auf vergangene Ereignisse, der zu Beginn jeder Episode durchläuft, klärt da nur wenig auf, er zeigt lediglich unkommentierte Spielszenen. Apropos Story, die Geschichte rund um das Chaos in New York, den geheimnisvollen Pfad des Lichts und eure Vergangenheit wird eher hektisch zwischen den Missionen erzählt. Die deutschen Sprecher geben sich Mühe, klingen jedoch nicht immer passend. Alles in allem kommt einfach nicht die Stimmung auf, die etwa der Genreprimus *Resident Evil 4 - Wii Edition* versprühte. Das liegt sicherlich auch daran, dass sich die einzelnen Spielpassagen oft krass unterscheiden. Einige von euch werden es vielleicht begrüßen, nie allzu lange mit einer Sache beschäftigt zu sein – ob nun Ballern, Rätseln oder

FEUER FREI Immer wieder müsst ihr zündeln oder Feuer löschen, um voranzukommen. BILD: N-ZONE

RETTUNGSANKER Hat euch so ein lebendiger Riss gepackt, müsst ihr euch schnell irgendwo festklammern. BILD: N-ZONE

DURCHBRUCH Mit schweren Gegenständen könnt ihr Türen einschlagen, leider stets nur eine bestimmte. BILD: N-ZONE

LETZTER ATEMZUG Bei kritischer Gesundheit verschwindet alle Farbe aus dem Bild. Das war's also gleich! BILD: N-ZONE

UNSCHARF Die Rendervideos zwischen den Kapiteln sind leider ziemlich verwaschen. BILD: N-ZONE

Die volle Packung

Neben dem normalen Spiel könnt ihr auch zur Limited Edition greifen. Wir verraten euch, was drinsteckt.

In der limitierten Sonderedition des Spiels findet ihr eine schöne Figur von Edward Carnby, den Soundtrack auf CD, eine Making-of-DVD, ein Artbook und natürlich das Spiel. Der Soundtrack ist – wie schon im Test beschrieben – wirklich klasse und auch die Figur ist hübsch anzusehen und hochwertig gefertigt. Das Artbook enttäuscht etwas durch den geringen Umfang, dafür sind Papier und Druck sehr exquisit. Auf der DVD findet ihr ein Making-of, Trailer, Konzeptzeichnungen und Hintergrundbilder sowie einen Bildschirmschoner für den PC. Damit geht die Scheibe voll in Ordnung.

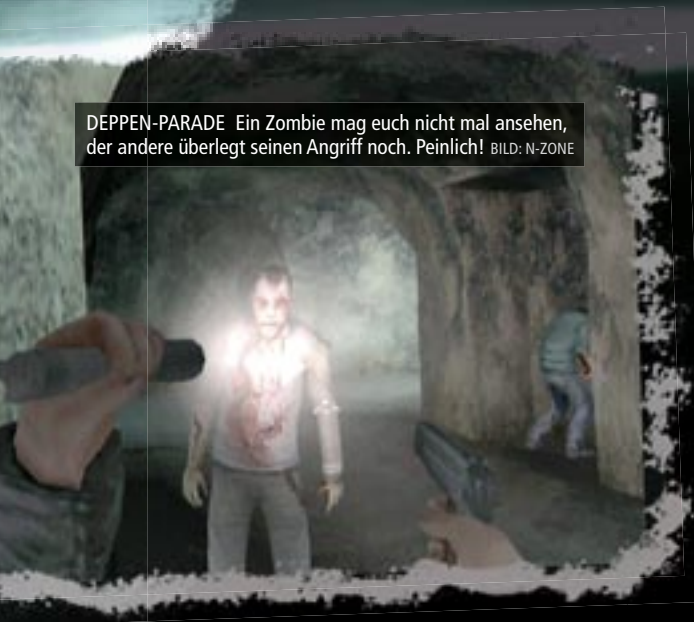
» Damit ihr nicht frustriert aufgebt, falls euch eine Stelle zu schwer ist, könnt ihr jeden einzelnen Spielabschnitt von Beginn an auswählen. «

Klettern. Andere würden sich vielleicht ein etwas einheitlicheres Spielerlebnis wünschen. Ihr müsst beispielsweise nie großartig mit euren Items haushalten, da sie nur für den aktuellen Abschnitt wichtig sind. Letztendlich bleibt die Aufteilung in kleine, lineare Spielhäppchen Geschmackssache.

TECHNISCH NUR MITTELMASS

Technisch sieht das Spiel nicht schlecht aus. Jedoch ist es meist recht dunkel – wie der Name bereits andeutet. Die Farbverläufe zwischen den verschiedenen dunklen Tönen sind oft sehr ausgefranst und einige Außenareale wirken etwas steril. Dafür entschädigen schöne Licht- und Unschärfeeffekte, die in manchen Abschnitten für eine tolle Atmosphäre sorgen. Durchweg gelungen ist der Soundtrack des Spiels: Mit orchestralen Tönen und Chorgesängen wird die Dramatik des Spielgeschehens perfekt unterstützt. Hier können sich andere Titel eine Scheibe abschneiden und dadurch wird die *Limited Edition* des Spiels wirklich lohnenswert. Im Kasten oben auf dieser Seite erfahrt ihr, was noch in der Packung der Edel-Version steckt.

Alles in allem bekommt ihr mit *Alone in the Dark* leider nicht das erhoffte Horror-Highlight, sondern „nur" ein gutes Action-Adventure in leicht bekömmlicher Häppchenform. Nicht jeder dieser Gameplay-Happen ist vollends gelungen und insgesamt versucht das Spiel, viel zu viele Ideen umzusetzen. Das gelingt nicht immer, weshalb der Spielspaß von Episode zu Episode schwankt. Spaß macht es aber allemal, durch das verwüstete New York zu streifen. Nur hätte es stellenweise doch etwas fesselnder sein dürfen. ■



DEPPEN-PARADE Ein Zombie mag euch nicht mal ansehen, der andere überlegt seinen Angriff noch. Peinlich! BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
fürchtet sich nicht!

Ach schade! *Alone in the Dark* quillt vor coolen Spielideen über, wirkt dadurch aber unrund und patzt durch kleinere Bugs und nervige Fehlerchen. Im Großen und Ganzen ist die Hatz durch das nächtliche New York schon unterhaltsam, ich hatte mir jedoch deutlich mehr erhofft. Wirklich doof ist zum Beispiel, dass es nicht viele Gruselmomente gibt. Eure Gegner bewegen sich so lahm und unkoordiniert, dass ihr euch einfach nicht vor ihnen fürchten könnt. Wenn ich da an den Kettensägenmann aus *Resident Evil 4 - Wii-Edition (dt.)* denke, steht mir hingegen gleich der Angstschweiß auf der Stirn. Aber hier? Hier erledige ich einfach die einzelnen Levels – ohne große Gefühle.

ALONE IN THE DARK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. Juni 2008
Spieler:	1
Web:	www.centraldark.com
Alternativen:	Resident Evil 4 - Wii Edition

- Große spielerische Abwechslung
- Genialer Soundtrack
- Viele nervige Fehlerchen
- Keinerlei Grusel-Flair

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 76% SOUND 79%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **77%**

Alone in the Dark bietet viele Features und leider auch viele Macken, die eine höhere Wertung verhindern.

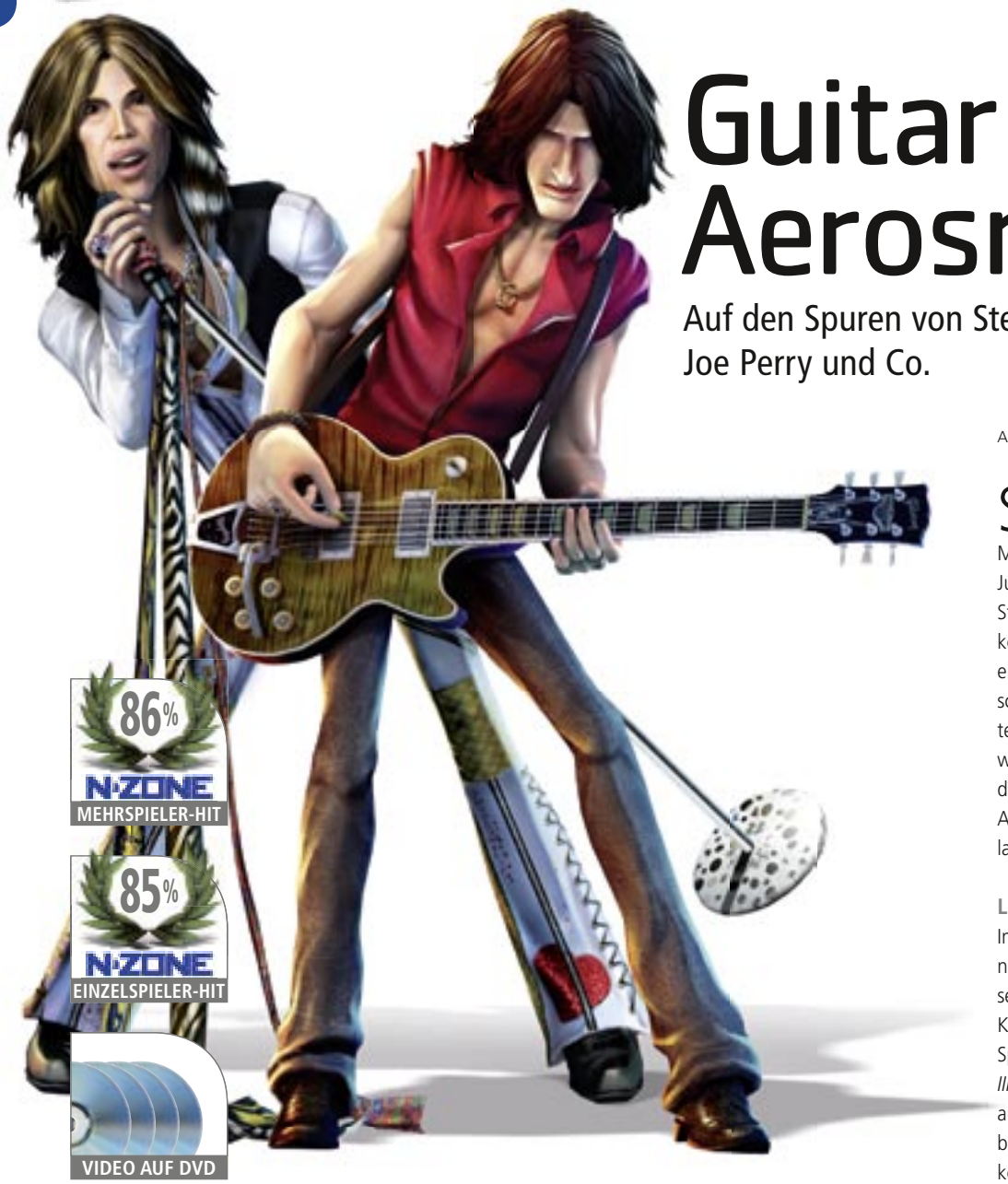
Fette Browser-Games – jetzt auf www.videogameszone.de!

Spaßig, spannend, kostenlos!

BIGPOINT präsentiert geniale Browsergames auf videogameszone.de.

Klicke im Community-Fenster auf „Flash-Games“ und starte durch...

Chaos Cars · FB-Manager · Manager Games · X-Blaster · BIGPOINT



86% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Guitar Hero Aerosmith

Auf den Spuren von Steven Tyler, Joe Perry und Co.

AUTOR: MAIK KOCH

Seit über 30 Jahren sind Aerosmith eine feste Größe im Rock-Geschäft. Mehr als 150 Millionen Platten haben die Jungs um den charismatischen Frontmann Steven Tyler weltweit verkauft. Jetzt bekommen die Rockgiganten als erste Band einen eigenen *Guitar Hero*-Auftritt. Dabei schlüpft ihr in die Rolle des Lead-Gitarristen Joe Perry und spielt noch einmal die wichtigsten Auftritte der Band. Zwischen den Kapiteln erzählen die Stars von Aerosmith über magische Momente ihrer langen und erfolgreichen Karriere.

LIVIN' ON THE EDGE

In *Guitar Hero: Aerosmith* spielt ihr aber nicht nur Songs der amerikanischen Band selbst. Auch andere Künstler wie Lenny Kravitz, Run-D.M.C. oder The Cult sind im Spiel vertreten. Ähnlich wie in *Guitar Hero III: Legends of Rock* besteht jedes Kapitel aus fünf Songs. Dabei besitzen die ersten beiden Lieder Vorband-Charakter und kommen von anderen Künstlern. Im Anschluss entern die Herren von Aerosmith die Bühne und spielen zwei ihrer Hits, gefolgt von einer Zugabe. Zwischen den Songs bekommt ihr sehr gut inszenierte Videos zu sehen, in denen die Kultband aus dem Nähkästchen plaudert. Leider sind neben Aerosmith-Krachern wie „Love in an Elevator", „Livin' on the Edge" oder „Walk This Way" auch echte Gurken dabei. Dies betrifft in erster Linie die Songs der anderen Künstler. Oder kennt ihr etwa die Band Mott the Hoople, geschweige denn deren Hit „All the Young Dudes"?

EINFACHE ROCK-RIFFS

Am *Guitar Hero*-Spielprinzip hat sich in der Aerosmith-Ausgabe gar nichts geändert. Wer schon *Guitar Hero III* besitzt, kauft statt des Bundles nur das Spiel. Genau wie im Vorgänger flattern virtuelle Noten von oben nach unten. Ihr drückt im richtigen Moment die entsprechenden

Fakten

- Erstes bandbezogenes Guitar Hero
- Koop-Karriere-Modus
- Einfacher als Guitar Hero III
- Online-Modus

FRONTMANN Steven Tyler verleiht Aerosmith nicht nur in diesem Spiel das richtige Charisma. BILD: N-ZONE

NOTENSERIE Bei dem niedrigen Schwierigkeitsgrad sind auch lange Notenfolgen möglich. BILD: N-ZONE

Guitar Hero: Metallica

Die Heavy-Metal-Götter bekommen ein eigenes Guitar-Hero-Spiel

Die kalifornischen Urväter des Heavy Metal bekommen ebenfalls einen eigenen *Guitar Hero*-Ableger. Laut Activision erscheint das Spiel um James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett und Rob Trujillo im 1. Quartal 2009. Zuvor fiebert die *Guitar Hero*-Gemeinde allerdings dem Release von *Guitar Hero World Tour* entgegen. Der Titel soll noch in diesem Jahr in Europa erscheinen und enthält neben zwei Gitarren auch Mikrofon und Schlagzeug.

WAS IST DRIN? Details zur Tracklist erwarten wir im Sommer. BILD: PRIVAT-ARCHIV

Tasten auf dem Griffbrett und schlagt gleichzeitig den Anschlagshebel an. Trefft ihr alle sternförmigen Noten, lädt sich eure Starpower-Anzeige auf. Um richtig Punkte zu machen, reißt ihr einfach die Wii-Gitarre nach oben. Einziger spielerischer Unterschied ist der deutlich niedrigere Schwierigkeitsgrad: Während es im Vorgänger richtig knackige Killer-Riffs und hammerharte Soli zu meistern gab, geht es in *Guitar Hero: Aerosmith* deutlich ruhiger zu. Dadurch bietet dieser Teil der Serie zwar einen leichteren Einstieg für *Guitar Hero*-Anfänger, allerdings werden die beinharten Rock-Profis unterfordert sein. Neben dem Einzelspieler-Modus zockt ihr euch auch zu zweit durch die Aerosmith-Karriere und online darf ebenfalls kräftig gerockt werden.

Im ersten bandeigenen *Guitar Hero*-Teil gibt es außer dem niedrigeren Schwierigkeitsgrad und der Songliste wenige Unterschiede. In Sachen Grafik benutzt *Guitar Hero: Aerosmith* die gleiche Engine wie *Guitar Hero III: Legends of Rock*. Die Auftrittsorte reichen von einem kleinen Club in New York bis hin zur Halftime-Stadion-Show des Super Bowl. Dabei fällt auf, dass sich die Entwickler soundtechnisch richtig ins Zeug gelegt haben. Nicht nur die Songs brillieren in feinstem Dolby-Sound, auch die Atmosphäre in den einzelnen Locations kann sich wirklich hören lassen.

Alles in allem steht *Guitar Hero: Aerosmith* aufgrund der Bandbezogenheit klar hinter dem Vorgänger zurück. Zudem gibt es im Vergleich zu *Guitar Hero III* keine spielerischen Innovationen, nur eben neue Inhalte. Der niedrigere Schwierigkeitsgrad könnte eine Enttäuschung für alle Profis sein, die sich Nachschub erhofft haben. Einsteiger werden sich mit der Tracklist jedoch wohl fühlen. Besonders Fans dürften mit der interaktiven Band-Chronik viel Spaß haben. Bis *Guitar Hero: World Tour* oder der Metallica-Ableger erscheinen ist sie keine schlechte Wahl!

MAIK KOCH
is living on the edge.

Endlich neues Rock-Futter für meine Wii-Gitarre. In *Guitar Hero III* fehlen mir nur noch vier Songs und das Duell gegen Lou im Schwierigkeitsgrad Profi. Zur Auflockerung kommt da *Guitar Hero: Aerosmith* gerade recht. Das Spiel unterhält durch einen moderaten Schwierigkeitsgrad und eine hübsche Präsentation. Alle, die mit der Band Aerosmith nichts anfangen können, werden sich mit dem Spiel wahrscheinlich weniger anfreunden können. Ich stehe auf Aerosmith, bin ein Fan der Serie und werde mir den Titel deshalb auf keinen Fall entgehen lassen!

GUITAR HERO: AEROSMITH

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Vicarious Visions
Entwickler:	Activision
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. Juni 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.guitarhero.com
Alternativen:	Guitar Hero III: Legends of Rock

- + Interaktive Bandchronik
- + Tolle Präsentation der Aerosmith-Karriere
- − Für Guitar Hero III-Veteranen zu einfach
- − Nicht-Aerosmith-Songs weniger gelungen

WERTUNG STEUERUNG 91% GRAFIK 82% SOUND 91%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **85%**

Alle, denen Guitar Hero III zu schwer ist, bekommen mit Guitar Hero: Aerosmith einen guten Einstieg in die Serie.

VORBAND In Guitar Hero: Aerosmith greift ihr auch in bandfremden Songs in die Saiten. BILD: N-ZONE

VIDEOSHOW Zwischen den einzelnen Kapiteln kommen immer wieder Aerosmith selbst zu Wort. BILD: N-ZONE

STADIONATMOSPHÄRE Wenn ihr mit Aerosmith die Starpower entfesselt, kocht die Arena. BILD: N-ZONE

EIN FALL FÜR ZWEI? Auch zu zweit löst ihr (leidlich spannende) Aufgaben. BILD: N-ZONE

LAHME KRÜCKE Wäre das Spiel nur ein bisschen flotter …! BILD: N-ZONE

Fakten

- Ähnelt spielerisch dem Ski-Minispiel in Wii Fit
- Unterstützt das Balance Board
- Auch mit den Miis spielbar
- Tag- und Nachtrennen möglich
- Kein 480p-/16:9-Modus, aber mit Dolby Pro Logic II

Family Ski

Auf geht's zur Pistengaudi – aber bitte nicht einschlafen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

In *Mario Kart Wii* würdet ihr Donkey Kongs „Skikane" am liebsten mit Skiern herunterbrettern? Geht leider nicht, aber wer sich für den trendigen Wintersport interessiert, der bekommt jetzt – nur Nintendo weiß, warum ausgerechnet im Sommer – eine Alternative geboten. Die hört auf den einprägsamen Namen *Family Ski* und ist, wie der Name suggeriert, ganz auf Familienunterhaltung zugeschnitten.

MIT AFFENZAHN INS TAL? NEE!

In der Tradition des Ski-Slalom-Minispiels in *Wii Fit* saust ihr ins Tal hinunter, indem ihr euren Körper auf dem Balance Board nach links oder rechts verlagert. Wer lieber klassisch mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk unterwegs ist, bewegt dazu die beiden Controller in die jeweilige Richtung – schon ändert sich die Laufrichtung eures Charakters. Wir probierten beide Varianten aus und kamen mit der „realistischen" Variante mit Board am besten zurecht, denn so fühlt man sich tatsächlich, als würde man eine Skipiste herabbrettern. Unten angekommen, bringt euch ein Lift wieder schnurstracks nach oben. Von dieser Möglichkeit müsst ihr dann auch häufigen Gebrauch machen, schließlich wartet ein ganzer Berg darauf, von euch erkundet zu werden. Der Haken: Sonderlich groß ist das Schneeparadies nicht ausgefallen, außerdem ist das Freischalten neuer Ausrüstung nicht allzu motivierend. Ihr quatscht also mit Passanten, anderen Wintersportlern und Skilehrern, um neue Aufgaben zu absolvieren, die sogar zu zweit gespielt werden können. Zum Beispiel gilt es, alle Tore in möglichst schneller Zeit zu finden. Das Konzept hört sich ganz lustig an, wäre da nicht das ultralangsame Spieltempo. Auch die ständigen Richtungswechsel und das damit verbundene Schütteln der Wii-Controller in Kombination mit dem Zurückziehen des Analogsticks, hätte man ruhig etwas eleganter lösen können. Dass es keinen vollwertigen 480p-Modus für Komponentenkabel-Besitzer gibt, passt zum durchweg durchschnittlichen Bild dieser Ski-Spaßbremse. So ist *Family Ski* ein Titel, der der Gattung „Gelegenheitsspiel" alle Ehre macht: Die Oma und ihr Enkel haben sicherlich für ein paar Stunden ihren Spaß, aber wir Zocker warten lieber auf das neue *F-Zero*, wenn's denn irgendwann mal kommt. ■

CHRISTOPH KRAUS
ist beim Test eingeschlafen.

Family Ski ist familientauglich, hat eine „realistische" Steuerung, wenn man mit dem Balance Board spielt, und ist total bunt. Aber: Es macht überhaupt keinen Spaß. Das Spieltempo ist genauso lahm wie die Bedienung in unserem Dönerladen und sowieso vermisse ich so etwas wie ausgefallene Spielideen. Selbst mit zwei Spielern im vertikal geteilten Bildschirm hält sich der Spaß in Grenzen – da zocke ich lieber den Schanzensprung in *Wii Fit* und wechsle mich mit meinen Mitspielern ab. Ein besseres Partyspiel gibt es übrigens nicht, probiert's mal aus!

FAMILY SKI

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	13. Juni 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	RTL Winter Sports 2008

- Gutes Spielgefühl mit Balance Board
- Die Miis sind dabei
- Abartig langsames Spieltempo
- Jeglicher spielerischer Esprit fehlt

WERTUNG

STEUERUNG 79% GRAFIK 65% SOUND 70%

MULTIPLAYER **67%**

SINGLEPLAYER **68%**

Spielerische Schlaftablette mit träger Geschwindigkeit und geringem Umfang – ein Spiel für Wenigzocker eben.

Top Spin 3

Kann das erste richtige Tennisspiel für Wii auf dem Platz überzeugen?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Na, das hat aber gedauert! Schon beim Wii-Launch hat uns *Wii Sports* gezeigt, wie genial der „weiße Sport" mit der Wii-FB funktionieren kann und jetzt erst kommt das erste ernsthafte Tennis-Spiel. Auf den anderen Konsolen hat sich die *Top Spin*-Serie bereits durch eine gelungene Spielmechanik etablieren können und auf den Next-Gen-Plattformen wird der dritte Teil mit Edel-Optik und lebensechten Animationen glänzen. Auf der Wii sieht die Tennis-Realität jedoch deutlich schlichter aus.

SCHLICHTE OPTIK, NETTER KLANG

Grafisch ist *Top Spin 3* auf der Wii leider sehr unscheinbar. Die Spielfiguren wirken klobig, detailarm und sind recht staksig animiert. Dazu gibt es ein Pappkameraden-Publikum, das in drei Animationsstufen ruckelig in die Hände klatscht – willkommen auf GameCube-Niveau. Immerhin ist der Sound gut gelungen: Spielerinnen schreien wie von Sinnen, der Schiedsrichter ist herrlich enthusiastisch und die Stadion-Atmosphäre kommt prima rüber. Positiv fiel uns auch der flotte Soundtrack im Hauptmenü auf. Da macht es wirklich Spaß, sich ausführlich Spieler und Plätze auszusuchen. Ihr habt übrigens die Wahl zwischen über 40 Rasen-, Kunststoff- oder Sandplätzen, die vom Amateur-Court bis zum Riesenstation reichen.

SCHWUNGVOLLE STEUERUNG

Viel wichtiger als Grafik, Sound oder die Auswahl an Plätzen ist jedoch die Spielbarkeit und hier haben die Entwickler ein erstaunlich cleveres Steuerungsmodell geschaffen. Im Spiel steuert ihr eure Figur mit dem Stick des Nunchuks und schlagt durch Schwingen der Wii-Fernbedienung. Die haltet ihr übrigens nach links gekippt: Euer Daumen ruht auf der Seite der Wii-FB, während euer Zeigefinger auf der B-Taste liegt. Mit diesem imaginären Schläger holt ihr nach hinten aus und zieht dann per Schwung nach vorne durch. Während des Ausholens könnt ihr den Stick dazu nutzen, um den Ball zu platzieren. Kombinationen mit der B-Taste oder verschiedenen Schwungrichtungen ermöglichen euch verschiedene Schlagarten, wodurch das Spiel an taktischer Tiefe gewinnt. Etwas Übung braucht ihr aber, bis ihr euch routinierte Duelle liefern könnt. Leider mangelt es dem Spiel an Umfang. Neben dem schnellen Spiel für ein bis vier Spieler gibt es lediglich einen schlichten Turniermodus und drei Partyspiele. Bei Letzteren handelt es sich jedoch nur um spezielle Regel-Modifikationen, die Abwechslung in Mehrspielerduelle bringen sollen. Ein bisschen mehr hätte es schon sein können. ■

SEBASTIAN STANGE
macht den Becker-Hechter.

Selten habe ich so lange gebraucht, um mir ein Urteil über ein Spiel zu bilden. Zunächst war ich wirklich enttäuscht: schlichte Grafik, komplizierte Steuerung, geringer Umfang. Mit etwas Übung kam ich aber immer besser mit der Bedienung klar und konnte auch all die Feinheiten wie Spins, Lobs, Stoppbälle und Power-Schläge nutzen. Ab dann machten die flotten Ballwechsel wirklich Spaß. Schade nur, dass es an Abwechslung mangelt. Dafür kostet der Titel nur preiswerte 40 Euro.

TOP SPIN 3

Genre:	Simulation
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	PAM Developement
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. Juni 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.topspin3thegame.com
Alternativen:	Rockstar präs. Tischtennis

- ↗ Clevere Steuerung
- ↗ Tolle Menü-Musik
- ↙ Miese Grafik
- ↙ Geringer Umfang

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
83%	68%	79%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
78%	77%

Prinzipiell wirklich gute Tennis-Simulation, die jedoch abgesehen vom Kernspiel zu wenig Abwechslung bietet.

Fakten

- Benötigt Nunchuk
- 46 Plätze
- Aktuelle Top-Spieler plus einige Tennis-Legenden
- Party-Modus mit speziellen Tennis-Regeln
- Viel Platz zum Spielen nötig

GUTER RETURN Drückt ihr während der Schläge die B-Taste, schlagt ihr weitaus kraftvoller zu. BILD: N-ZONE

DETAILARM Die Spielermodelle wirken arg kantig und ungelenk. Man erkennt die Stars kaum wieder. BILD: N-ZONE

HEKTISCH Beim Doppel kommt es auf blitzschnelle Reflexe an – im Mehrspielermodus sehr spaßig! BILD: N-ZONE

Fakten

- Steuert verschiedene Helden des Films
- Zusätzliche Inhalte
- Verschiedene Kampftechniken
- Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

Kung Fu Panda

Ein Panda räumt richtig auf!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Passend zum *Kung Fu Panda*-Film bringt Activision das offizielle Spiel heraus. Ihr übernehmt die Rolle von Po, einem Kung-Fu-begeisterten Panda, der sich unbedingt ein Turnier ansehen will. Bei diesem soll bestimmt werden, wer der nächste legendäre Drachenkrieger ist. Dazu messen sich die fünf besten Krieger des Landes in verschiedenen Disziplinen. Nach einigen Irrfahrten und Feindbegegnungen schafft es Po endlich zu seinen Idolen – jedoch anders als geplant. Mitten in die Ernennungszeremonie stürzend wird er kurzerhand vom Ältesten zum Drachenkrieger ernannt. Da die anderen Kämpfer und ihr Meister Shifu jedoch an Po zweifeln, muss er sich erst einmal beweisen …

DER WEG DES KRIEGERS

Ihr übernehmt nun die Kontrolle über den angeberischen Bären, der von nun an alle möglichen Feinde verhaut und Hüpfpassagen absolviert. Nach einem kurzen Tutorial dürft ihr euch gleich auf die Prüfungen der furiosen Fünf – Monkey, Tigress, Viper, Mantis und Crane – stürzen. Sobald ihr diese von eurer Tapferkeit und euren Kung-Fu-Künsten überzeugt habt, erfahrt ihr eine schreckliche Nachricht: Der gefürchtete Tai Lung ist aus seinem Gefängnis ausgebrochen und will nun mit seinen Schergen die Macht über das Land an sich reißen. Fortan prügelt ihr euch mit Keilern, Gorillas und anderem kampferprobtem Getier und löst in den abwechslungsreich gestalteten Stages verschiedenste Missionen. Dazwischen entfaltet sich die Geschichte mit viel Humor in Zwischensequenzen und wird von einem Erzähler weitergesponnen. Ihr steuert euren Panda und die anderen Helden während eures Abenteuers mit der Wii-FB und dem Nunchuk – Schwünge und andere Bewegungen eures Controllerduos starten verschiedene Spezialattacken. Die Steuerung wirkt manchmal leider etwas aufgesetzt und ist nicht immer optimal gelungen, aber sie funktioniert trotzdem gut. Ihr verliert trotzdem niemals die Kontrolle über euren kampfstarken Krieger und könnt eure Feinde nach Herzenslust aufmischen.

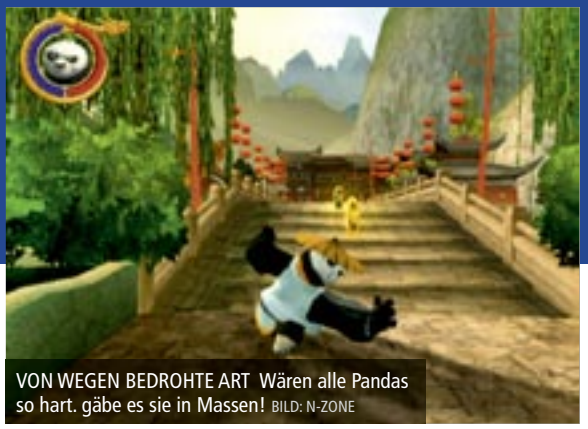
DER PANDA IST LOS

Grafisch macht das Spiel einiges her: Nicht nur die Sequenzen, sondern auch die Spielgrafik ist wunderschön und fängt das Flair des Films perfekt ein. Musikalisch werden ebenfalls tolle Hintergrundmelodien geboten – vor allem aber die Sprachausgabe ist gelungen. Die dreizehn Levels des Spiels sind leider etwas schnell durchgespielt, dafür überzeugen die abwechslungsreichen Endbosse umso mehr. Egal ob ihr mit Crane vor einem hungrigen Krokodil flieht oder mit Tigress einen riesigen Roboter erklimmt – niemals wird das Spiel langweilig. Freischaltbare Boni und der Multiplayermodus, in dem ihr euch mit bis zu vier Freunden unter anderem verkloppen dürft, halten euch ebenfalls noch etwas bei der Stange. *Kung Fu Panda* ist also eine gelungene Filmumsetzung, die nicht nur jüngeren Spielern gefallen dürfte. ■

EXPLOSIV Panda und Feuerwerk – eine gefährliche Mischung! BILD: N-ZONE

ANGRIFF In solchen Events beharkt ihr Feinde durch gekonnte Schwünge der FB. BILD: N-ZONE

HERAUSFORDERUNG Das lasst ihr euch nicht zweimal sagen und räumt im Gasthof richtig auf! BILD: N-ZONE



VON WEGEN BEDROHTE ART Wären alle Pandas so hart, gäbe es sie in Massen! BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER
zeigt seine Kung-Fu-Künste!

Dieser Panda ist klasse! Po muss man einfach mögen. Die Situationskomik, mit der Po seinen Weg zum Ninja-Meister beschreitet, ist einfach fantastisch! Die tollen Zwischensequenzen und die gelungene Sprachausgabe verhelfen diesem Spiel zu einer tollen Atmosphäre. Ich konnte mich nur schwer von Po und seiner Truppe lösen, bevor ich nicht den bösen Tai Lung in seine Schranken verwiesen hatte. Auf alle Fälle hat man hier ein kurzweiliges Spiel, das einfach Spaß macht – auch mit Freunden im spaßigen Multiplayermodus! Es mag kein Meisterwerk sein, doch das sollte Film-Fans nicht stören.

KUNG FU PANDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Ab 6 Jahren
Spieler:	1-4
Web:	www.activision.de
Alternativen:	The Legend of Spyro

- Tolle Grafik
- Witziger Mehrspielermodus
- Sehr schnell durchgespielt
- Wii-Steuerung nicht perfekt

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 83% SOUND 80%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **76%**

Gelungene Filmumsetzung mit viel Charme und toller Optik. Nicht nur für Pandafans geeignet!

Emergency Heroes

Hier fiebern nur die jüngsten Zocker wirklich mit!

Einmal Held sein – das könnt ihr in *Emergency Heroes*, wo ihr euch hinter die Steuer verschiedenster Rettungsfahrzeuge klemmt und in der futuristischen Stadt San Alto für Recht und Ordnung sorgt. Ihr löscht Feuer, rettet Verletzte, räumt Straßen und jagt Verbrecher – alles natürlich auf vier Rädern, gesteuert per Neigung der Wii-FB. Die vier Missions-Arten spielen sich letztendlich alle recht ähnlich. Ihr düst über einen Rundkurs – die frei befahrbare und optisch eher triste Stadt befahrt ihr nur zwischen den Einsätzen – und drückt unter Umständen auch mal eine Taste oder rammt ein Auto. Das wiederholt sich ständig und nach sechs Stunden ist das Spiel bereits beendet.

Für echte Gamer ist das alles viel zu leicht, zu monoton und zu käsig inszeniert. Die Anime-Bildchen und die kurzen Spracheinlagen im Spiel versprühen den Charme von Samstagmorgen-Cartoon-Serien. Genau hier hat der Titel aber auch seine Zielgruppe. Kinder unter 12 Jahren, die auf Autos und Action stehen, dürften ihren Spaß haben. Schließlich gibt es viele Explosionen, einige sehr nette Effekte und auf dem Bildschirm ist immer was los. Wer aber ein wirklich gehaltvolles Spiel sucht, muss sich woanders umschauen. **(sst)**

TEST

EMERGENCY HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	12. Juni 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Speed Racer

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 66% SOUND 67%

MULTIPLAYER **65%** SINGLEPLAYER **67%**

Die simple Action-Raserei fesselt nicht wirklich. Dafür mangelt es an Technik und Spieltiefe.

KINDERLEICHT Im Krankenwagen fahrt ihr lediglich Checkpoints ab. BILD: N-ZONE

SO GEHT DAS! Brände löscht ihr im Vorbeifahren per Tastendruck. BILD: N-ZONE

Death Jr.: Root of Evil

Der Sohn des Todes ist ein toller Kerl!

Mit *Death Jr.: Root of Evil* wird nun die Serie um den Sohn des Todes weitergeführt. Während einer Klassenarbeit zerstört ihr mit eurer Freundin Pandora aus Versehen einen Kokon, in dem die Wurzel alles Bösen gefangen war. Einmal entfesselt, hat die nette Dame namens Fury natürlich nichts anderes im Sinn, als sich die Welt Untertan zu machen. Und da Papa Tod in der Mittagspause ausgeknockt wurde, bleibt euch nichts anderes übrig, als euren alten Herrn und den Rest der Welt zu retten. Ihr wählt entweder Pandora oder DJ – wahlweise auch beide im Koop zeitgleich – und schlagt euch so durch 19 abwechslungsreich gestaltete Levels. Neben der Möglichkeit, verschiedenste Nahkampf-kombos zu starten, zücken eure Helden auch Pistolen und ballern damit auf ihre Feinde. Der Wechsel zwischen den Waffen funktioniert fließend und die Steuerung des Schuss- und Nakampf-Modus ist perfekt auf die Wii-Controller abgestimmt. Die Zwischensequenzen sind gestochen scharf animiert und quellen über vor skurrilem Humor. Daneben begeistert die gelungene Sprachausgabe. Trotz der relativ geringen Anzahl von gerade mal 19 Stages ist *Death Jr.* ein rundum gelungenes Spiel, das nicht nur Actionfans gefällt. **(sb)**

TEST

DEATH JR.: ROOT OF EVIL

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	30. Mai 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.deathjr.com
Alternativen:	Destroy all Humans!

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 78%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **80%**

Tolles Actiongame mit skurrilem Humor und klasse Shootereinlagen, das immer wieder Spaß macht!

GEFANGEN So hat sich der Tod seine Mittagspause aber nicht vorgestellt. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

ATTACKE Eurer Sense kann sich bei derart coolen Moves nichts widersetzen. BILD: N-ZONE

Pokémon Mystery Dungeon

Erkundungsteam Zeit/Erkundungsteam Dunkelheit

Die Pokémon-Rettungseinheit kehrt zurück!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Als die japanische Softwareschmiede Game Freaks 1996 das erste Mal die Pokémon auf uns losließ, haben sie wohl selbst noch nicht damit gerechnet, dass daraus eine Serie mit derartigem Erfolg entstehen würde. Es folgten der Anime, diverse Filme, Spin-offs zum Game und noch viel, viel mehr. Heute, mehr als 10 Jahre nach dem ersten Erscheinen der kleinen Taschenmonster, sind sie gar nicht mehr aus unserem Leben wegzudenken. Und nun kommt mit dem zweiten Teil der *Pokémon Mystery Dungeon*-Reihe ein weiteres DS-Spiel mit den kleinen Kreaturen.

PLÖTZLICH POKÉMON

Am Morgen nach einer stürmischen Nacht erwacht ihr völlig entkräftet an einem Strand. Ein herbeieilendes Pokémon hilft euch kurz danach wieder auf die Beine. Komischerweise versteht ihr, was das Pokémon sagt. Sofort ist des Rätsels Lösung gefunden: Ihr habt euch selbst in einen der kleinen Recken verwandelt. Nur wie? Soweit ihr euch erinnern könnt, wart ihr am Vorabend noch ein normaler Mensch. Um dieses Rätsel zu lösen, verbündet ihr euch mit dem Pokémon, das euch soeben half, und tretet einer Gilde bei, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, anderen Taschenmonstern zu helfen. Für den Spieler steht aber vor alledem noch ein kleiner Test an: Vor dem Spielstart muss natürlich erst euer Startpokémon, das ihr selbst seid, festgelegt werden. Dazu werden euch einige Fragen gestellt und mittels eines Fingerabdrucks wird eure Aura (!) auf den DS übertragen. Dann bekommt ihr eine Auswertung eures Profils und das damit verbundene Pokémon angezeigt. Nach der Wahl eines Partnerpokémons seid ihr endlich bereit. Eure erste Mission führt euch an der Seite eures Partners in eine Höhle, an deren Ende ihr ein Zubat und ein Smogon stellt, die eurem Freund den wichtigsten Besitz gestohlen haben. Nach einer kleinen Rangelei habt ihr den Schatz zurück und beschließt, der Gilde beizutreten, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, anderen Pokémon zu helfen. In eurer Funktion als Mitglied dieser Rettungs- und Hilfseinheit bekommt ihr Unterschlupf gewährt und könnt jeden Tag eine Mission annehmen. In diesen betretet ihr zufallsgenerierte Dungeons, in denen ihr zum einen

Fakten

- Unterstützt die WiFi-Connection
- 16 verschiedene Startpokémon
- Zwei verschiedene Editionen
- Zufallsgenerierte Dungeons

VIDEO AUF DVD

AUFBRUCH Eure Pokémon sind bereit, sich den zahlreichen Gefahren zu stellen. BILD: N-ZONE

WARM-UP Jeden Morgen begrüßt euch euer Chef Knuddeluff beim Morgenappell. BILD: N-ZONE

SCHATZ Die Höhlen beherbergen gewaltige Reichtümer, die ihr allerdings erst einmal entdecken müsst! BILD: N-ZONE

massenhaft Schätze finden könnt, zum anderen aber auch eine Menge böser Pokémon auf euch lauert. Die Kämpfe laufen zwar in Echtzeit ab, doch könnt ihr das Spiel pausieren, um spezifische Attacken in Ruhe auszuwählen. Die verbesserte Steuerung macht das Kämpfen einfacher als im Vorgänger, dennoch stört sie aufgrund einiger Macken den Spielverlauf immer wieder. Sobald ihr das Ende eines Dungeons erreicht, erwartet euch dort meistens ein starkes Boss-Monster. Nachdem ihr es besiegt habt, folgt ein weiterer Tag in eurer Gilde, an dem ihr wiederum eine Mission bestehen müsst, was stets mit netten Zwischensequenzen in Spielgrafik eingeleitet wird. Die spannende Geschichte entfaltet sich immer weiter während dieser Missionen und wird vor allem jüngere Spieler fesseln. So erfahrt ihr, warum viele Pokémon böse werden und wie die Dunkelheit und die Zeit mit eurem momentanen Zustand zusammenhängen.

STARK In den Kämpfen beharken sich die Pokémon mit allerlei Attacken. BILD: N-ZONE

DUNGEON Die Höhlensysteme sind äußerst weitläufig und sehr gefährlich. BILD: N-ZONE

IN DER RETTUNGSTRUPPE

Die zwei *Pokémon Mystery Dungeon*-Spiele unterscheiden sich in der Art der möglichen Team-Pokémon eurer Einheit, der Häufigkeit von Items und in einigen anderen kleinen Punkten. Durch gekonnten Tausch erleichtert ihr euch also das Leben. Und das geht einfacher denn je, da ihr nun die Möglichkeit habt, per WiFi-Connection Items und Pokémon-Teams zu transferieren. Zudem ist es möglich, an eingespeicherte Mail-Adressen sogenannte SOS-Mails zu senden, um von Freunden im Notfall aus den Dungeons gerettet zu werden. Im Gegensatz zum Vorgänger können diese Nachrichten nun sogar von der Wii, Handys und Laptops empfangen werden. Grafisch sieht das Spiel zwar nett aus, atemberaubende Edeloptik wird dennoch nicht geboten. Musikalisch hat man dafür ganze Arbeit geleistet: Tolle Melodien untermalen das Geschehen in den Dungeons und der Außenwelt perfekt. Auch wenn die Steuerung leider wie im Vorgänger immer wieder frustriert und die Steuerungsmöglichkeiten des DS fast nicht verwendet werden, ist *Pokémon Mystery Dungeon* insgesamt ein gelungenes Spiel. An die Qualität der „großen" Editionen reichen die beiden Erkundungsteam-Spin-offs allerdings nicht heran. ■

SONNENUNTERGANG Die Story wird euch mit sehr atmosphärischen Bildern erzählt. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER
verläuft sich immer.

Ich mag die *Pokémon*-Serie ja wirklich: Vor allem die blaue und rote Edition werden mir auf ewig in Erinnerung bleiben. Mittlerweile sind die Pokémon derart wichtig geworden, dass natürlich auch Spin-offs wie das vorliegende *Mystery Dungeon* entstehen. Und auch wenn die Geschichte spannend ist, kann ich mich doch nicht hundertprozentig damit anfreunden. Das Kampfsystem ist zu abgehackt – weder richtig in Echtzeit ablaufend noch rundenbasiert. Trotzdem werden Fans auch dieses Spiel aufgrund der großen Spieldauer und der vielen Pokémon lieben. Das zweite *Mystery Dungeon* ist den Kauf also sicher wert, wenn man sich mit dem Setting anfreunden kann!

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Chun Soft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	4. Juli 2008
Spieler:	1
Web:	www.pokemon-games.com
Alternativen:	Final Fantasy Crystal Chronicles

- Über 490 Pokémon integriert
- WiFi-Connection wird unterstützt
- Spannende Geschichte
- Ungünstige Steuerung

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
61%	72%	80%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: **76%**

Solides Rollenspiel im Pokémon-Universum. Für Fans ein Muss, der Rest spielt Probe!

Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?

Kochen, bis der Mälzer kommt: Herzlich willkommen bei „N-ZONEissimo!“

Fakten

- Enthält 245 Rezepte zum Nachkochen
- … Ja, auch mit Süßem!
- Wird mit Sprachkommandos gesteuert
- Eine Stimme verrät, was zu tun ist
- Mit Game&Watch-Minispiel

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Einen wunderschönen guten Tag, liebe Leser und herzlich willkommen bei einer neuen Ausgabe von N-ZONEissimo! Wir befinden uns live im Kochstudio „Dreier“ im Münchener Vorort Haar, haben uns professionelle Hilfe eingeladen und kochen heute auf Mälzer komm raus. Kann man mit dem Nintendo DS wirklich das Brutzeln lernen? Wir lassen die Gladiatoren in die Kocharena und finden genau das heraus. Sebastian kümmert sich um Couscous-Salat, Christoph bereitet gefüllte Tomaten zu und unser Kameramann Daniel darf kosten. Das nennen wir perfekte Arbeitsteilung! ■

Das Fleisch ist heiß!

Das Motto: „Fleisch ist unser Gemüse!“ – Die Fleischrezepte in *Kochkurs* sind zwar mit Abstand am schwierigsten zu kochen, aber wir haben uns dennoch herangewagt. Na gut, wir haben es VERSUCHT. Um ganz ehrlich zu sein, haben wir einen Profikoch gebeten, für uns ein paar wenige substanzielle Handgriffe zu erledigen – Gemüse schnippeln und so. Ach Mensch! Wir geben ja zu, dass wir keinen einzigen Finger gerührt und alles haben machen lassen. Denn es ist nicht damit getan, nur mit dem Kochkurs als Tutor in der Küche zu stehen – Kochen ist halt doch ein Handwerk, das man erst lernen muss. Klasse ist die Spracherkennung: Einfach „Weiter“ ins Mikrofon rufen und der virtuelle Koch sagt euch, wie es weitergeht. Im echten Leben heißt diese Funktion „Freundin“. Kleiner Scherz!

» Kochen ist zwar extrem spaßig, aber ohne Motivation und Offenheit fürs Dazulernen bringt euch der DS-Kochkurs nichts. «

Kusch-kusch, wir machen Couscous!

Zugegeben: Während der Zubereitung sieht Couscous-Salat zwar aus, als handele es sich um dreifach durchgekaute Speisereste, aber wenn der Salat erst mal auf dem Tisch gelandet ist, macht der Gaumen vor Freude Luftsprünge. Sebastian ist immer noch davon beeindruckt, was er da auf den Tisch gezaubert hat. Tja ja, das sind eben die kleinen Freuden eines Mannes, dessen Nahrungsquellen sonst nur „Nummer 70“ oder „Großer Döner mit scharf“ heißen. Nachmach-Tipp für unsere Leser!

Schluck-schluck-schluck

Lassi heißt das Getränk, das aus cremig gerührtem Joghurt, Zucker, Salz und Wasser besteht. Die Zubereitungszeit geht übrigens genauso schnell vonstatten wie die Programmierung so mancher grottiger Wii-Software. Wie wär's demnächst mit einem Coach-Programm à la „Mein Spiele-Entwicklungs-Trainer"? Aber wir schweifen ab: Das Lassi hat vorzüglich geschmeckt und ist noch dazu ein echter Gesund-Drink – ideal als geistiger Muntermacher für langweilige Tauchpassagen in Spielen!

Hat's geschmeckt?

Kameramann Daniel ist verblüfft, was Sebastian und Christoph aus Möhren, Zwiebeln, Tomaten, Fleisch, etwas Couscous und einer geballten Prise Improvisation hergestellt haben. Wie hat's eigentlich geschmeckt? --- Mampf --- Na gut, dann eben keine Antwort!
Allerdings gibt's einen Haken: Die Arbeit wird euch nicht abgenommen. Kochen ist zwar extrem spaßig, aber ohne Motivation und Offenheit fürs Lernen bringt euch der DS-Kochkurs nichts. Ist „Reinfuchsen" für euch ein Fremdwort, braucht ihr das Programm nicht wirklich. Für Spieler übrigens ganz witzig: Ein Game&Watch-Spiel ist integriert – perfekt zum Überbrücken langer Koch- oder Kaltstellzeiten.

Das Resümee

Im Rahmen unserer Reihe „Unlustige Küchenwitze" präsentieren wir euch abschließend Teil 13.728: „Gast im Restaurant: ‚Herr Ober, in meiner Suppe schwimmt eine Fliege!' – Darauf antwortet der Ober: ‚Sprechen Sie bitte etwas leiser, sonst will jeder eine!'"
Was für ein Brüller, nicht wahr? Aber wenn's am schönsten ist, soll man aufhören. Das N-ZONEissimo!-Team verabschiedet sich aus dem Münchener Kochstudio und bedankt sich für die Aufmerksamkeit. Und was hat das Team eigentlich gelernt? Nicht jeder hat das Zeug zum Kochen, aber man kann es sich massiv erleichtern. Der DS-Kochkurs ist ein sehr gutes Programm, das für Anfänger tausendmal nützlicher ist als ein Kochbuch: Spracherkennung und Videoschnipseln sei Dank! Ob es für euch sinnvoll ist, hängt davon ab, wie gern ihr in der Küche steht. Aber lasst euch gesagt sein: Kochen ist toll, ehrlich! Probiert's mal aus – am besten im Team!

N-ZONE issimo!

Ausgewählte Rezepte schickt euch das N-ZONE-Kochstudio-Team gerne auf Wunsch zu. Mail an redaktion@n-zone.de genügt!

CHRISTOPH KRAUS
braucht dringend eine Küchenhilfe.

Es gibt von Natur aus talentierte Köche – und es gibt mich. Weil mich Kochen aber trotzdem richtig fasziniert, wandert das DS-Programm gleich in meine Küche und steht dort neben dem Klassiker *Ich helf dir kochen* von Hedwig Maria Stuber. Der Vorteil: Dank Sprachkommandos und einer sehr vielfältigen Rezeptauswahl ist die Software in der Küche tatsächlich brauchbar. Die Fleischrezepte sind zwar hier und da etwas komplex für Nachwuchs-Melzers, aber vor allem Desserts und Gemüse geht auch mal zwischendurch leicht von der Hand. In diesem Sinn: Kochlöffel ahoi!

KOCHKURS: WAS WOLLEN WIR HEUTE KOCHEN

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	20. Juni 2008
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Cooking Mama

- Extrem intuitiv zu bedienen
- Mit Game&Watch-Minispiel
- Für Spieler überhaupt nicht interessant
- Spracherkennung zickt manchmal

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 60% SOUND 60%

SCHMECKT!

Eine echte Bereicherung für die „Touch! Generations"-Serie. Vorsicht: Wer ein Spiel erwartet, wird enttäuscht!

TRATSCH In der Schenke erfahrt ihr die neuesten Gerüchte und nehmt Jobs an. BILD: N-ZONE

ÜBERSICHTLICH Die Menüs erlauben das einfache Verwalten eures gesamten Clans. BILD: N-ZONE

REISE Auf der Karte wählt ihr neue Orte an und betretet die Kampfgebiete. BILD: N-ZONE

Fakten

- Spielt in Ivalice, der Welt von FF XII und FF Tactics Advance
- Rundenbasierte, strategische Schlachten
- Soundtrack vom Komponisten der FF-XII-Musik
- Über 300 Quests
- Europa-exklusive Stylus-Steuerung

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Final Fantasy Tactics A2 Grimoire of the Rift

Taucht ein in eine fantastische Welt voller Abenteuer …

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Square Enix hat scheinbar Gefallen am Nintendo DS gefunden. Neben *Final Fantasy III* und *IV, The World Ends With You,* einem geplanten *Kingdom Hearts*-Titel, den *Dragon Quest*-Teilen und diversen anderen Spielen kommt nun mit *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift* ein weiteres, spannendes DS-Spiel. Dieses tritt in die Fußstapfen des Vorgängers und erweist sich als ein Strategiespiel mit Rollenspielelementen. Wieder taucht ihr in die Welt von Ivalice ein – bekannt aus dem ersten *Final Fantasy Tactics*-Teil und *Final Fantasy XII* – und erlebt mit eurem Clan unglaubliche Abenteuer …

ZURÜCK IN IVALICE

Ihr seid Luso, ein energiegeladener Junge, der zu Ferienbeginn als Strafarbeit die Schulbibliothek aufräumen muss. Dabei entdeckt ihr ein Buch, das nur teilweise bedruckt ist. Als ihr euren Namen auf eine leere Seite schreibt, werdet ihr plötzlich nach Ivalice, eine Welt voller tapferer Krieger und Gefahren, teleportiert. Während ihr dort von einem Monster angegriffen werdet, erhaltet ihr unerwartet Unterstützung von Cid – einem Bewohner Ivalices – und seinem Clan. Kurzentschlossen tretet ihr der Gemeinschaft bei und stellt euch Seite an Seite mit euren neuen Kameraden dem Feind. Nachdem ihr euer erstes Monster in die Flucht geschlagen habt, kämpft ihr gemeinsam mit Cid und euren Clanmitgliedern in den kommenden Missionen. So versucht ihr mehr über das mysteriöse Tagebuch herauszufinden, das ihr plötzlich bei euch tragt und trefft auf allerlei Bösewichte. Auf einer Übersichtskarte könnt ihr nun den Ort auswählen, den ihr betreten wollt. So erhaltet ihr in der Taverne Missionen oder rüstet euch beim örtlichen Händler mit neuen Waffen aus. Seid ihr dann bereit, betretet ihr die besagten Missionen – ebenfalls auf der Karte – und schon geht's los.

SCHLACHTEN SCHLAGEN

Wenn ihr ein Gefecht startet, landet ihr auf einer Schlachtkarte, die in isometrischer 2D-Ansicht dargestellt wird. Dort platziert ihr auf vorgegebenen Punkten eure Einheiten und beginnt den Kampf. Das rundenbasierte Kampfsystem lässt alle Einheiten nacheinander ziehen. Ist einer eurer Kämpfer an der Reihe, wird euch dessen Bewegungsreichweite mit Quadraten angezeigt. Mit den Tasten oder dem Stylus wählt ihr dann euer Manöver wie z. B. Angreifen oder den

STRAFE Wer sich nicht an die Regeln hält, verliert alle Boni! BILD: N-ZONE

ATTACKE Die verschiedenen Angriffe sind wunderschön in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

MAGISCH Dieses Buch versetzt euch in die mysteriöse Welt von Ivalice. BILD: N-ZONE

Einsatz schwarzer Magie aus. Nachdem ihr eure Auswahl bestätigt habt, führt euer Kämpfer die Aktionen in schön animierten, kleinen Sequenzen durch. Um für zusätzlichen taktischen Tiefgang zu sorgen, stellt ein Richter zu Beginn jeder Schlacht ein Gesetz, das ihr befolgen solltet, um Boni und Items zu erhalten. Verstoßt ihr dagegen, können besiegte Einheiten in diesem Kampf nicht mehr wiederbelebt werden und jeglicher Bonus geht verloren. Egal ob ihr in den Missionen gesuchte Verbrecher jagt, andere Clans bekämpft oder euch gefährlichen Monstern stellt, alles bringt euch ein größeres Ansehen. So schließen sich immer mehr Kämpfer eurem Clan an, ihr erhaltet neue Jobs für eure Charaktere oder ihr nehmt wichtige Punkte auf der Übersichtskarte ein.

EIN FANTASTISCHES ABENTEUER

Näher auf viele weitere Features einzugehen – wie verschiedene Dinge zu schmieden, das ausgereifte Jobsystem, ober die Möglichkeit, den eigenen Clan in Prüfungen zu etablieren – würde den Rahmen dieses Tests sprengen. Das Spiel ist unglaublich umfangreich, bietet eine gewaltige Spielzeit und eine Vielzahl an Dingen, die ihr entdecken könnt. Anfangs könnten sich Einsteiger davon überfordert fühlen, aber zum Glück werden im Spielverlauf alle Spielmechanismen genau erklärt. Die Grafik reizt die Möglichkeiten des DS gut aus – Attacken oder das Beschwören der mächtigen Bestia zeigen, welche Power in dem Handheld steckt. Musikalisch bekommt ihr wunderschöne Hintergrundmelodien geboten, geschaffen vom Komponisten der Musik aus *Final Fantasy XII*. Mit *Final Fantasy Tactics A2* hat Square Enix die Messlatte für rundenbasierte Strategiespiele nochmal ein Stückchen höher gelegt. Welche Online-Contents außer dem Handel mit anderen Spielern man noch erwarten darf, war uns zum Redaktionsschluss leider noch nicht bekannt. Da der Fokus des Spiels aber auf dem Einzelspielermodus liegt, ist dies nicht weiter schlimm. Auch *Final Fantasy Tactics A2* ist wieder ein fantastisches Abenteuer, mit dem die Entwickler von Square Enix einmal mehr beweisen, was auf dem DS alles möglich ist. Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen! ■

SEBASTIAN BILLMEIER
erledigt jede Mission!

Der erste Teil der *Final Fantasy Tactics*-Serie für Nintendos Game Boy Advance war wirklich toll. Und dieser Titel führt die Serie angemessen fort. Schon nach den ersten fünf Minuten habe ich mich heimisch gefühlt und klebte wie gebannt am Bildschirm des DS. Und so schnell komme ich nicht mehr davon los!

FINAL FANTASY TACTICS A2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Juni 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.squareenix.com
Alternativen:	Advance Wars

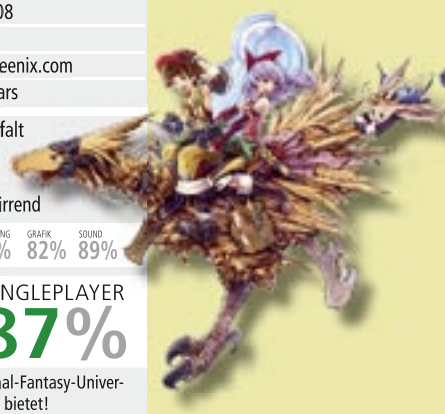
- Unglaubliche Missionsvielfalt
- Spannender Plot
- Viele Charaktere
- Für Einsteiger etwas verwirrend

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 82% SOUND 89%

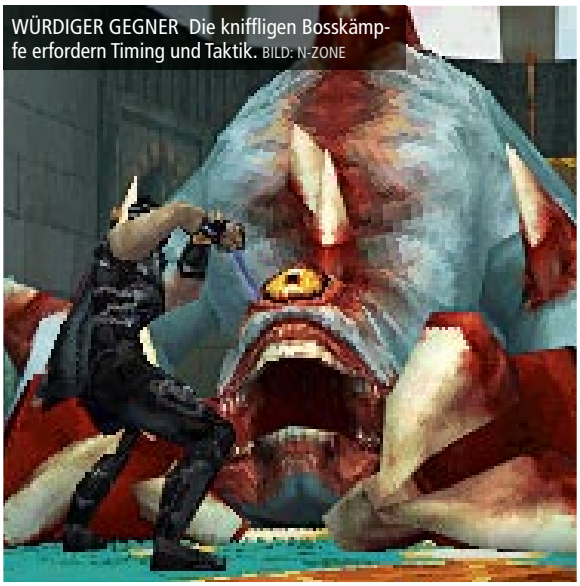
MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **87%**

Großartiges Strategiespiel im Final-Fantasy-Universum, das viele tolle Spielstunden bietet!



AUGENWEIDE Die Mischung aus 2D-Hintergründen und 3D-Figuren sieht klasse aus! BILD: N-ZONE


WÜRDIGER GEGNER Die kniffligen Bosskämpfe erfordern Timing und Taktik. BILD: N-ZONE

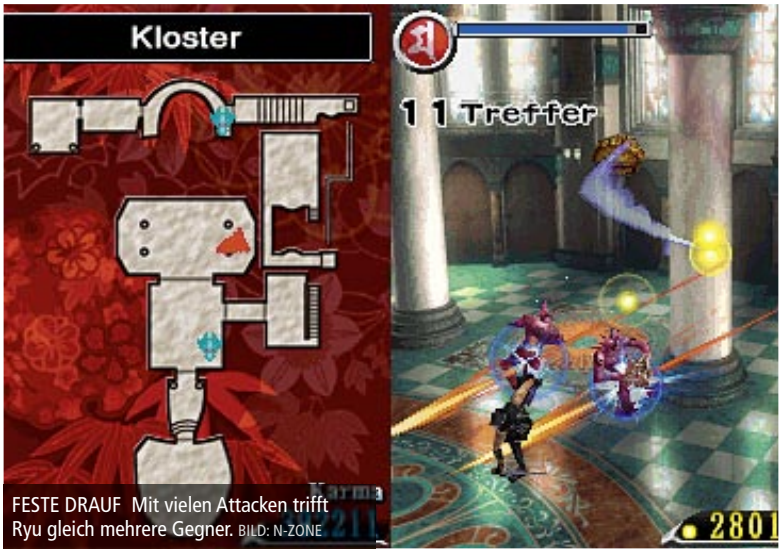
Ninja Gaiden Dragon Sword

Endlich schnitzelt Ryu Hayabusa wieder auf einer Nintendo-Konsole!

Fakten

- Steuerung nahezu ausschließlich per Stylus
- DS wird wie bei Hotel Dusk aufrecht gehalten
- Schwierigkeit mittel bis hoch
- Spielzeit 6 bis 7 Stunden pro Durchgang
- Linkshänder-Modus
- Online-Highscores

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT



FESTE DRAUF Mit vielen Attacken trifft Ryu gleich mehrere Gegner. BILD: N-ZONE

COOL INSZENIERT Die Zwischensequenzen im Comic-Stil passen prima zum Spiel. BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Seit der NES-Ära sind Spiele mit den Worten „Ninja Gaiden" im Titel der Inbegriff von Hardcore-Games. Sie sind stets sauschnell, actionreich und erbarmungslos schwer. Zu schade, dass es seit 1991 keinen Ableger der Serie mehr für eine Nintendo-Plattform gab. Stattdessen kamen Xbox- und jetzt auch PS3-Spieler in den Genuss von brachialer Ninja-Action. Doch nun kehrt die Serie endlich wieder zu Big-N zurück – mit einem Paukenschlag. *Ninja Gaiden Dragon Sword* klotzt gleich richtig und zeigt seinen Genrekollegen, wie viel Action man aus dem Handheld kitzeln kann. Ihr schlüpft in die Rolle von Ryu Hayabusa – einziger lebender Nachfahre eines legendären Ninja-Clans – und nehmt die Verfolgung des bösen Dunkeldrachenclans auf, der eure Begleiterin entführt hat. Es bleibt natürlich nicht bei einem Kidnapping. Mit der Zeit enthüllt ihr den Plan der Bösewichte: Sie wollen einen legendären Drachendämon beschwören, was – oh welche Überraschung – das Ende der Welt bedeuten würde. Die Story ist zwar kein Musterbeispiel für Kreativität, dafür entschädigt aber so ziemlich der ganze Rest.

TECHNISCH GRANDIOS

Zunächst wäre da einmal die phänomenale Grafik. Durch gerenderte 2D-Hintergründe kann die Grafikpower des DS komplett auf Ryu und seine Gegner verwendet werden,

KLASSISCHE ANSICHT Ab und an seht ihr das Spielgeschehen auch von der Seite. BILD: N-ZONE

SELTSAME GESTALTEN Ihr kommt einer gewaltigen Verschwörung auf die Spur. BILD: N-ZONE

» Ins Stottern kommt die Darstellung nie und das ungewöhnliche Bildformat funktioniert erstaunlich gut. «

was schlichtweg atemberaubend aussieht. Ryus Schal flattert im Wind, er bewegt sich absolut geschmeidig und auch die Gegner sehen wirklich toll aus. Besonders bei den Boss-Fights beeindruckt das Spiel, indem es wahre Kolosse auf den DS-Schirm zaubert, die ihr dann mit effektreichen Spezialattacken ins Jenseits schicken müsst. Ins Stottern kommt die Darstellung dabei nie und das ungewöhnliche Bildformat funktioniert erstaunlich gut.

Auch die Steuerung des Spiels ist eine Freude fürs Gamerherz: Ihr haltet den DS beim Zocken aufrecht, wie bei *Hotel Dusk* oder *Dr. Kawashima*. Der Stylus ist für fast alle Aktionen zuständig. Ihr lauft durch Tippen, greift Gegner mit kurzen Strichen an, entfesselt durch Rubbeln Spezialattacken und springt, indem ihr Striche nach oben malt. Die einzige Taste, die ihr drücken müsst – hierbei habt ihr die freie Wahl zwischen Digikreuz, Schultertasten und den Knöpfen – benutzt ihr zum Blocken. Der Rest funktioniert ausschließlich per Krakelei, was erstaunlich gut funktioniert. Ohne Probleme lassen sich schnelle Kombinationen ausführen. Ab und zu benutzt ihr sogar Magie-Attacken. Dann malt ihr schnell ein japanisches Schriftzeichen aus und könnt euren Gegnern danach für einige Sekunden mit Feuerbällen oder Blitzen einheizen. Kämpfe, die sehr weit im Hintergrund stattfinden, sind leider etwas zu schwer zu kontrollieren. Doch dann dürft ihr eigentlich immer per Ninja-Rolle in den Vordergrund zurückkehren und dort in aller Pracht weiterschnetzeln.

KÄMPFEN IM AKKORD

Die Kämpfe mit allerlei Dämonen sind das Herz des Spiels und die gute Steuerung sorgt zusammen mit der Edel-Optik für jede Menge Spaß am Schnetzeln. Sehr viel mehr gibt es jedoch nicht. Einige nette Comic-Sequenzen treiben die Handlung voran, passende Musik untermalt das Geschehen und ab und an löst ihr ein kinderleichtes Rätsel. Aber auf nahezu jedem Bildschirm stehen euch Bösewichte gegenüber – in jedem Kapitel meist nur wenige verschiedene Arten. Oft werdet ihr durch magische Barrieren sogar zum Kämpfen gezwungen. Gott sei Dank, führt das Spiel immer dann einen neuen Gegnertyp ein oder beschert euch einen Bosskampf oder ein Rätsel, wenn die Kampfroutine langsam öde wird. Außerdem könnt ihr verborgene Schwalben fangen, was euch leider etwas unspektakuläre Boni beschert. Dazu müsst ihr ins Mikro pfeifen, sobald ihr einen der Vögel hört. Erst dann zeigt er sich und lässt sich fangen.

Im Herzen ist *Ninja Gaiden* Action, Action und nochmals Action – und zwar in bester und spaßigster Form. Insgesamt könnte der Titel aber mehr Abwechslung vertragen, so schön und spaßig es auch ist, Horden von Bösewichten per Stylus-Schwung zu plätten. Den Hit-Stempel hat sich *Ninja Gaiden Dragon Sword* jedoch redlich verdient. Derart knackige Actionkost wurde DS-Besitzern schon lange nicht mehr serviert. Ehrensache, dass das Spiel stellenweise wirklich sauschwer ist. Ihr seid also gewarnt! ■

SEBASTIAN STANGE
zückt das Katana.

Wow, *Ninja Gaiden* für DS hat mich so richtig Schweiß und Adrenalin gekostet. Das hat ein DS-Game schon lange nicht mehr geschafft und ich freue mich, endlich wieder simple, aber schön schwere Actionkost zu genießen – besonders wenn sie so hübsch ist. Zu schade, dass der Titel auch kleinere Schwächen hat. Mehr spielerische Abwechslung hätte ich mir schon gewünscht. Spaß macht's aber auch so.

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Team Ninja
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Juni 2008
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Viewtiful Joe: Double Trouble!

- Herrliche Grafik
- Gelungene Stylus-Steuerung
- Unterhaltsame Kämpfe
- Arm an Abwechslung

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 92% SOUND 85%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Herrliche Schnetzelei durchs alte Japan. Optik und Gameplay stimmen. Da verzeiht man kleine Fehler.

Etrian Odyssey

Abenteurer auf Entdeckungsreise …

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Fakten

- 9 verschiedene Charakterklassen frei wählbar
- Bis zu 5 Charaktere in eurer Party
- Übersichtskarte wird selbst erstellt

KARTOGRAPH Eure Übersichtskarte zeichnet ihr euch immer selbst. BILD: N-ZONE

BARDAME In der Taverne werdet ihr mit nützlichen Infos versorgt. BILD: N-ZONE

ANGRIFF Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab und sind wirklich hart! BILD: N-ZONE

Atlus spendiert uns diesen Monat mit *Etrian Odyssey* ein Rollenspiel, das moderne Spielmechanismen mit Altbewährtem vereint. In einer fantastischen Welt liegt das kleine Dorf Etria, in dem man eines Tages einen unterirdischen Wald entdeckt. Der Rat des Dorfes – die Radha – ruft sofort die Abenteurer des Landes zusammen, um das Labyrinth des Waldes erforschen zu lassen. Doch deren Mühen blieben weitgehend erfolglos, weswegen der Wald den Namen „Das Labyrinth zu Yggdrasil" bekam.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Ihr seid der neueste Abenteurer, der sich auf das Gesuch der Radha nach Etria aufmacht. Dort angekommen, gründet ihr zuerst eure Gilde und stellt fähige Abenteurer ein. Dabei könnt ihr zwischen neun verschiedenen Klassen wählen, vom Paladin über den Schattenritter bis hin zum Alchemisten ist alles dabei. Wenn ihr bis zu fünf Recken um euch versammelt habt, bildet ihr mit diesen eine Party. Danach kann es auch schon losgehen: Ihr holt in übersichtlichen Menüs euren ersten Auftrag beim Rat ab und macht euch auf in die Tiefen des Waldes. Dort wechselt die Ansicht in die Egoperspektive und ihr steuert euch mit den Tasten des DS durch das Labyrinth. Mit dem Stylus zeichnet ihr entdeckte Bereiche auf der Karte im unteren Bildschirm ein – euer erster Auftrag. Daneben könnt ihr Türen, Schätze und andere Geheimnisse markieren und beschriften, um euch in den unterirdischen Gefilden zurechtzufinden. Trefft ihr auf Monster, wechselt die Ansicht und ihr bekämpft diese rundenbasiert auf einem extra Bildschirm. Siegreiche Abenteurer erhalten Erfahrungspunkte und verstärken durch Talentpunkte die Fähigkeiten ihrer Klasse. Wenn ihr zu stark angeschlagen seid, könnt ihr euch im örtlichen Gasthof erholen. So versucht ihr nun, immer weiter in den Wald vorzudringen und seltene Schätze zu entdecken, aber Vorsicht: Immer stärkere Monster wollen euch davon abhalten.

SCHATZJAGD

Der Mix aus der Jagd nach wertvollen Schätzen und unbezwingbar erscheinenden Monstern fesselt RPG-Fans schnell an den Bildschirm, auch wenn der Schwierigkeitsgrad sehr hoch ist. Man muss sich auf zahlreiche Game Overs einstellen – schon ab der zweiten Etage des Labyrinths gibt es richtig harte Brocken unter den Feinden. Und trotzdem will man es bis zur nächsten Truhe schaffen und unbedingt erfahren, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt. Die Schwierigkeit des Spiels ist hier also eher motivierend als abschreckend – ein wenig Geduld müsst ihr allerdings schon aufbringen. Optisch setzt das Spiel auf einfache Umgebungsgrafiken, die Charakter- und Monsterzeichnungen sind dafür hübsch gelungen. Musikalisch wird das Labyrinth mit schönen Fantasy-Melodien untermalt. Freunde von Rollenspielen – vor allem mit einer Vorliebe für Spiele im Retro-Stil – werden hier ihre Erfüllung finden. Durch die gekonnte Nutzung des DS und das süchtig machende Spielprinzip ist *Etrian Odyssey* aber für jeden angehenden Abenteurer interessant. ■

VIDEO AUF DVD

SEBASTIAN BILLMEIER
schnallt das Schwert auf den Rücken!

Ich bin einfach begeistert – auch wenn Amerika gerade schon den zweiten Teil der Serie spendiert bekommt und wir noch mit dem ersten Vorlieb nehmen müssen. Das Spiel fesselt unheimlich! Obwohl ich unglaublich viele Male dem Bildschirmtod ins Auge gesehen habe, möchte ich ein weiteres Level tiefer in den Wald vordringen. Die Motivation, neue Monster, Geheimnisse und Materialien zu entdecken, ist derart hoch, dass man sich nur schwer vom DS losreißen kann. Dazu kommt noch der putzige Anime-Stil – passend zum fantasievollen Setting – das mir ebenfalls sehr zusagt. Hier kann jeder Rollenspielfan bedenkenlos zugreifen!

ETRIAN ODYSSEY

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atlus
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	Ab 6 Jahren
Spieler:	1
Web:	www.atlus.com
Alternativen:	Orcs & Elves

- Extrem motivierend
- Großer Umfang
- Charaktere frei wählbar
- Knackiger Schwierigkeitsgrad

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 70% SOUND 82%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	77%

Rundum gelungenes – aber schweres – Rollenspiel im Retrostil. Fans des Genres werden begeistert sein!

MP3 IN BESTER QUALITÄT?
WIESO DENN?
nowdio
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

Mit Fedora-Hut und Peitsche auf dem DS!

PUTZIG Selbst auf Giraffen trefft ihr während eures Abenteuers. BILD: N-ZONE

Wie in der Wii-Variante von *Lego Indiana Jones* steuert ihr den berühmten Helden auch hier durch die Storys der drei ersten Filme. Doch trotz der gleichen Storyline ähneln sich die Levels der Wii- und der DS-Version absolut nicht. So dürft ihr in der DS-Variante sogar die Kontrolle über Indys Feinde übernehmen und müsst vor dem Peitsche tragenden Professor fliehen. Dennoch sind wichtige Ereignisse – wie die Flucht vor der Steinkugel – natürlich integriert. Ihr startet eure Expeditionen jeweils von der Universität aus, in der Indy Archäologie unterrichtet. Ihr entscheidet also selbst, welchem Handlungsstrang ihr folgen wollt. Wiederholtes Durchspielen der Levels lohnt ebenfalls, denn dabei dürft ihr dann sogar eure Charaktere mit anderen Fähigkeiten frei wählen. Immer wieder eingespielte Zwischensequenzen treiben die spannende Story voran und sehen zudem sehr gut aus. Musikalisch untermalt ist das Ganze von Indiana-Jones-typischen Stücken, die das Flair der Filme perfekt einfangen. Dank der vielen freischaltbaren Boni, der versteckten Minispiele und der Möglichkeit, das Spiel auch kooperativ – zwei Module vorausgesetzt – zu genießen, fesselt euch *Lego Indiana Jones* lange an das Handheld. Hier kann man bedenkenlos zugreifen! **(sb)**

TEST

LEGO INDIANA JONES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveler's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. Juni 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Lego Star Wars

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 81% SOUND 82%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **81%**

Auch auf dem DS macht der abenteuerlustige Held eine klasse Figur, Fans greifen sofort zu!

Soul Bubbles

Seelenloser Blasen-Blubber? Mitnichten!

EIN PÄRCHEN! Verbindet zwei Blasen, um eine große entstehen zu lassen! BILD: N-ZONE

Soul Bubbles mag nicht das schönste Cover-Motiv haben und auch der Held des Spiels, ein knuffiger „Seelenlenker", ist nicht ansatzweise so populär wie Mario oder Link. Aber *Soul Bubbles* zeichnet sich durch etwas aus, was heute in Videospielen nicht mehr zum Standard gehört: Das Spiel ist in sich stimmig! Ihr steuert Blasen durch die Spielwelt, zerteilt sie bei Bedarf oder lasst sie platzen, um durch enge Ritzen zu passen, führt sie später wieder zusammen, um Schalter zu aktivieren, setzt Gegner durch Berührungen mit dem Stylus außer Gefecht und lotst die Seelen am Ende eines Levels in ein Portal. Dort wiegen sie sich in Sicherheit und ihr könnt euch der Befreiung neuer Seelen zuwenden. Die erstklassige Spielbarkeit, die vor allem von der sehr flüssigen Steuerung profitiert, hat uns beim Test absolut begeistert. Mit dem Digikreuz bestimmt ihr die Aktion, die ihr ausführen wollt (zum Beispiel „Blase entlüften" oder „zerteilen") und der Stylus gibt dann die Richtung an. Ein Fest für Spieler, die sich auf außergewöhnliche Ideen einlassen! Nur langfristig sind Mario und Zelda eben doch noch ein bisschen „praller". **(ck)**

SCHNITT Hier hilft nur teilen, wenn ihr diese Stelle passieren wollt. BILD: N-ZONE

TEST

SOUL BUBBLES

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Mekensleep
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. Juni 2008
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Kirby: Power Paintbrush

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 78% SOUND 73%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **83%**

Bezauberndes Abenteuer mit einem gehörigen Schuss Innovation – trotz unscheinbarer Hülle ein wirklich gutes Spiel!

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BLICK NACH JAPAN

SEBASTIAN BILLMEIER kommentiert.

Der Westen geht leer aus …

Ist es euch auch schon so ergangen? Ihr habt jeden Tag auf die freudige Verkündung eines Europarelease gewartet, von einem Spiel, das seit Monaten in Japan herausgekommen ist? Und dann ist es so weit: Im Internet findet ihr eine News zu eurem heißersehnten Lieblingsspiel. Ihr sitzt also wie gebannt da und lest die News, nur um Sekunden später den Kopf hängen zu lassen. Kein Release in Europa. Auch nicht in den USA. Immer mit den gleichen Ausreden: Das lohnt nicht. Es könnte ja sein, dass das Spiel keinen Absatz findet. Die Übersetzung dauert zu lange. Die Serie ist nur auf das japanische Publikum zugeschnitten. Da wir sowieso schon länger auf viele Titel warten müssen, könnten doch wenigstens Titel, die von vielen Fans gefordert werden, hier erscheinen. Dank des Wii-Downloadkanals können wir heute zumindest Games spielen, die vor vielen Jahren nicht bei uns herauskamen. Dennoch: Müssen wir wirklich mehrere Konsolengenerationen abwarten, bis wir die Spiele in Händen halten können, die wir uns schon damals sehnlichst wünschten? Ich hoffe doch nicht! Trotzdem, auch auf ein *Baten Kaitos II* habe ich vergebens gewartet. Die *Gundam*-Serie für den Nintendo DS wird es wohl nie bis zu uns schaffen. Und warum ist *Phoenix Wrigth Ace Attorney: Trials and Tribulations* eigentlich noch auf keiner Releaseliste zu finden? Da wünscht man sich doch sofort nach Japan, um nach Herzenslust einzukaufen. Nur um zu beweisen, dass auch Europäer an Spielen, die hier bisher nicht erschienen sind, Interesse haben!

NEWS-TICKER

NINTENDO KLAGT!

Und zwar gegen den Zubehörhersteller Nyko. Der bietet nämlich einen drahtlosen Nunchuk-Controller an, was Big-N offensichtlich sauer aufstößt. Der Vorwurf: Nyko kopiert exakt Form, Farbe und Material des Originals und verstößt damit gegen Patentrechte.

Hudson präsentiert neue Projekte

Die Spieleschmiede stürzt sich auf den neuen WiiWare-Kanal

DIVERSE | **Hersteller:** Hudson, **Web:** www.hudsonentertainment.com

Hudson plant, in nächster Zeit ein großes Sortiment an WiiWare-Titeln zu veröffentlichen. Darunter befindet sich auch ein außergewöhnliches Spiel namens *Blue Oasis*. Darin könnt ihr euer eigenes Aquarium einrichten, es mit Fischen versehen, damit interagieren und lernt sogar noch Besonderheiten und Eigenschaften der einzelnen Aquariumsbewohner kennen. Für nur 500 Wii-Points ist das deutlich billiger als ein echtes Aquarium. Wer mehr auf Action steht, darf sich auf ein downloadbares *Bomberman* freuen. Damit wäre die goldene Regel: „Egal welches System – es gibt ein Bomberman!" erfüllt. Das dritte Game im Bunde ist eine 3D-Version des Retro-Flippers *Alien Crush*. Auf düster gestalteten Tischen legt ihr euch mit allerlei außerirdischem Getier an. Wir halten euch natürlich über die weitere Entwicklung der Wii-Ware-Titel auf dem Laufenden! **(sb)**

ABGEFAHREN Der Flipper hat ein wirklich außergewöhnliches Design! BILD: HUDSON

BERUHIGEND Ein eigenes Aquarium auf der Wii – kurios! BILD: HUDSON

Active Life: Outdoor Challenge

Ernsthafte Konkurrenz für Nintendos Wii Fit?

SPORT | **Hersteller:** Namco Bandai, **Termin:** September 2008 (Europa), **Web:** www.namcobandaigames.com

Mit *Active Life: Outdoor Challenge* kommt ein weiteres Spiel für die Wii, das vollen Körpereinsatz verlangt. Eine mitgelieferte Matte – ähnlich der *Dancing Stage*-Tanzmatte, aber mit mehr Funktionen versehen – soll euch zur Bewegung animieren. Dank ihrer Größe kann sie sogar von zwei Spielern gleichzeitig benutzt werden. Das Spielgeschehen findet auf einer Insel mit 15 verschiedenen Attraktionen statt, die ihr frei anwählen dürft. Viele Disziplinen werden sogar mit Matte und Wii-FB gleichzeitig gesteuert – so müsst ihr beispielsweise eine Lore mit Bewegungen der Wii-FB in Gang bringen und durch Hüpfen nach links und rechts lenken. Außerdem sind Spiele wie Snowboarden, Rennen oder Trampolinspringen integriert. Vor allem zu zweit verspricht der Titel einen Heidenspaß. Wir können uns wohl noch dieses Jahr darauf freuen! **(sb)**

SPRUNG Bei derartigen Sportarten kommt jeder ins Schwitzen! BILD: NAMCO BANDAI

LUSTIG Auch solch unterhaltsame Minispiele sind integriert. BILD: NAMCO BANDAI

Bangai O Spirits

Mit Tönen neue Welten erschließen …

DIVERSE | **Hersteller:** Unbekannt, **Entwickler:** Treasure, **Termin:** 12. August, **Web:** www.treasure-inc.co.jp

Mit *Bangai O Spirit* erschien in Japan vor Kurzem ein äußerst kurioser Titel. In diesem 2D-Shooter steuert ihr einen voll ausgerüsteten Kampfroboter und besiegt zahlreiche Feinde. Die trickreichen Levels verlangen dabei zum einen Köpfchen – wenn ihr etwa eine Rakete auf Umwegen ins Ziel führen müsst – oder einen geübten Daumen. Mithilfe des integrierten Editors könnt ihr sogar eigene Stages batseln. Das Besondere daran: Nachdem ihr einen Level erstellt habt, verteilt ihr ihn als Audioschnipsel! Ihr nehmt einfach die Leveldaten als Geräusch mittels Mikrofon oder Line-In am PC auf und schickt es per Mail oder CD an eure Freunde. Spielen diese den Sound in der Nähe des DS-Mikrofons ab, erhalten sie eine 1:1-Kopie des erstellten Levels. Außerdem können auch eigene Musikstücke aufgenommen und als Soundtrack ins Spiel integriert werden. Die Möglichkeit der Soundübertragung von Inhalten ist – wie wir finden – eine kuriose und ziemlich coole Sache, deshalb warten wir schon gespannt auf die bald erscheinende US-Variante des Spiels! **(sb)**

EINFACH Der Leveleditor verschafft euch nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. BILD: TREASURE

ABWECHSLUNG Kein Level ähnelt dem vorherigen! BILD: TREASURE

FEUERWERK Euer Roboter beherrscht durchschlagskräftige Angriffe! BILD: TREASURE

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Tales of Symphonia DotNW	Wii	Erhältlich
Korg DS-10	DS	Erhältlich
When They Cry: Kizuna	DS	Erhältlich
Ouchide Mugen Puti Puti	Wii	Erhältlich
Disgaea DS	DS	Erhältlich
Biohazard 0	Wii	10. Juli
Dragon Quest 5	DS	17. Juli
Starry Sky Comic Garden	DS	01. August
The Sky Crawlers	Wii	01. August
Trauma Center 2	DS	07. August

US-Termine

Summon Night – Twin Age	DS	Erhältlich
Guitar Hero: On Tour	DS	Erhältlich
Purr Pals	Wii	Erhältlich
Final Fantasy Tactics A2	DS	Erhältlich
Etrian Odyssey II	DS	Erhältlich
Final Fantasy Fables: Choco. D.	DS	08. Juli
Final Fantasy IV	DS	22. Juli
Bangai O Spirits	DS	12. August
Brothers in Arms: Double Time	Wii	19. August
Bleach: Dark Souls	DS	26. August

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Wii will rock you!

Freunde zünftiger Gitarrensounds dürfen sich gleich doppelt freuen: Denn Nintendo veröffentlicht in Kooperation mit Activision Ende Juni ein Hardwarebundle zur neuen Handheldversion von *Guitar Hero*. Auf der schicken DS-Special-Edition in schwarz/silber prangt ein feuriges *Guitar Hero*-Logo, das echtes Rockfeeling aufkommen lässt. Amerikanische sowie europäische Wii-Fans blicken außerdem gespannt auf den japanischen Release von *Aero Guitar*. Der brandheiße WiiWare-Titel von Yudo macht die Wiimote zur Luftgitarre und verspricht lang anhaltenden Spießspaß durch kostenpflichtige Songdownloads. Ein Release außerhalb Japans wurde bereits bestätigt, mehr Details gab es hierzu allerdings noch nicht. Pünktlich zum amerikanischen Vatertag wartete Nintendo derweil mit einer weiteren tollen PR-Aktion auf. Am Sonntag, den 15. Juni, fand im Nintendo World Center in New York City nämlich ein *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier der etwas anderen Art statt. Dabei traten stets Teams aus Kindern und ihren Vätern gegeneinander an. Die Sieger durften sich zum Schluss über zwei Wii-Konsolen, zwei Exemplare von *Super Smash Bros. Brawl* sowie einen exklusiven Pokal freuen. Wie nicht anders zu erwarten, stand dabei vor allem der (Spiel-)Spaß im Vordergrund: Alle Besucher konnten beispielsweise ein eingerahmtes Vater-Kind-Foto abstauben und werden so wohl noch länger an diesen tollen Familiennachmittag erinnert werden.

NEWS-TICKER

MEHR GERÜCHTE Angeblich soll die Quizspiel-Serie *You don't know Jack* auf der Wii erscheinen. Bereits auf PC und PS2 begeisterte das launige Quiz mit einem tollen Sprecher und extrem witzigen Fragen. Hoffen wir also, dass dieses Gerücht die blanke Wahrheit ist! Das erfahren wir spätestens auf der E3 Mitte Juli.

Hama Ethernet LAN Adapter

Ihr wollt oder könnt die eingebaute Wi-Fi-Fähigkeit der Wii-Konsole zu Hause aus den verschiedensten Gründen nicht nutzen, habt aber trotzdem einen Internetanschluss und möchtet online gehen? Dann ist Hamas Ethernet LAN Adapter eine mögliche und auch so einfache wie schnelle Lösung. Das kleine Zubehörteil wird einfach an einen der beiden rückseitigen USB-Ports angeschlossen und stellt dann per Netzwerkkabel eine Verbindung zum Router her. So könnt ihr dennoch WiiConnect24, die Virtual Console, Online-Gaming und weitere Features nutzen. Die Verarbeitung des Adapters lässt keine Wünsche offen, allerdings hätte man dem Paket (wenn auch nur ein kurzes) Netzwerkkabel beilegen können. Immerhin: Im Vergleich zum Originalprodukt von Nintendo spart ihr etwa vier bis fünf Euro. ■

TEST

HAMA ETHERNET LAN ADAPTER

Typ:	Kabel/Adapter
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.de
Preis:	Ca. € 29,-
Preis-Leistung:	Gut

- Praktische Lösung, wenn WLAN nicht geht
- Ordentliche Verarbeitung, neutrales Design
- Geringfügig günstiger als das Nintendo-Produkt
- Kein Ethernetkabel im Lieferumfang enthalten

WERTUNG ★★★★½

WiFi/WLAN ist ungemein praktisch, aber auch mit Problemen behaftet. Wer diese umgehen will, greift zum LAN-Adapter und surft/zockt sicher und schnell.

Universal Charge & Stereo Set

Nicht nur DS-Lite-Besitzer, sondern auch Fans von PSP, iPod, MP3-Player etc. werden sich über die Kombinationslösung von Thrustmaster freuen. Wer viel im Auto unterwegs ist, kann die portablen Konsolen und Player mit dem Charge & Stereo Set ganz einfach über den Zigarettenanzünder aufladen. Besteht Zugang zu einem PC oder einer anderen USB-Stromquelle, könnt ihr die Geräte mittels des beiliegenden USB-Kabels laden. Darüber hinaus sorgt der mitgelieferte Stereo-Ohrhörer mit Kabelführung und variabler Trageschlaufe für den passenden Sound und eine abnehmbare Handschlaufe fixiert die Konsole am Handgelenk des Spielers. Und da DS und Co. im täglichen Gebrauch unweigerlich auch verschmutzen, liegt dem Set noch ein antistatisches Reinigungstuch bei. ■

TEST

THRUSTMASTER UNIVERSAL ...

Typ:	Div. Zubehör
Hersteller:	Thrustmaster
Web:	www.thrustmaster.com
Preis:	Ca. € 17,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Sinnvolle Zubehör-Zusammenstellung
- Zigarettenanzünder- und USB-Ladeadapter
- Kopfhörer mit ordentlichem Klang
- Nicht für den alten DS geeignet

WERTUNG ★★★★½

Umfangreiche Zubehör-Sets liegen derzeit schwer im Trend. Das Charge & Stereo ist ein sinnvoll zusammengestelltes und preislich absolut faires Paket.

Wii Messenger Bag

Knappe 50 Euro veranschlagt Bigben für die offiziell lizenzierte Wii-Tragetasche. Nicht gerade wenig, dafür erhält der Käufer aber auch ein überaus hochwertiges und sauber verarbeitetes Produkt. Die Messenger Bag hat eine Größe von 29 x 27 x 17 Zentimeter und wiegt 690 Gramm. Im Inneren findet ihr ein großes Hauptfach für die Konsole, eine mittlere gepolsterte Tasche zur Aufbewahrung von Netzteil und Wii-Fernbedienung/Nunchuk sowie eine Vordertasche für Spiele und weitere Controller. Hinzu kommen zwei seitlich aufgesetzte Taschen, Reflektorstreifen, ein Tragegriff und ein abnehmbarer Schulterriemen. Da das Hauptfach nicht nur per Klick-Verschlüssen, sondern auch noch mit Klettverschluss fixiert wird, ist ein Herausfallen der wertvollen Fracht nahezu ausgeschlossen. ■

TEST

WII MESSENGER BAG

Typ:	Aufbewahrung/Transport
Hersteller:	Bigben
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 50,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Offiziell lizenziertes Produkt
- Schickes Design, makellose Verarbeitung
- Hoher Anschaffungspreis
- Schulterriemen nicht gepolstert

WERTUNG ★★★½★

Die Messenger Bag von Bigben hat einen stolzen Preis. Doch wer sich dafür entscheidet, wird nie mehr eine andere Wii-Tasche kaufen müssen.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★★
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★★★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★★½
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½★
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½★
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★★
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★★
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★★
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★★
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★★
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★★★
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★★

Wii will entertain you!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch über 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* taucht ihr tief in die Streetracing-Szene ein und begebt euch an die spannendsten Schauplätze der Welt. Euer Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und euren Ruf gegen die besten Streetracer zu verteidigen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Damit bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 45

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

» Ich war enttäuscht, als ich die Demos sah. «

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Fies! Ich will unbedingt *One Piece* für Wii und *Jump Ultimate Stars* für DS zocken und beide kommen anscheinend nie nach Europa!
MARIUS K.

Nintendo kann man nichts mehr glauben!
HENRIK HEINSOHN

Mann, *Okami* ist ja wirklich total schön! Es gefällt mir deutlich besser als die letzten *Zelda*-Spiele!
MARIE WEBER

Angeblich zeigt Nintendo auf der E3 dieses Jahr wieder mehr Gamer-Titel. Hoffentlich stimmt das auch!
PHILIPP

Ich finde, die Wii taugt momentan eher als ideale Zweitkonsole. Mit ihr allein würde mir zu schnell langweilig. Mit Freunden macht sie aber richtig Spaß!
ARMIN H.

Ich frage mich, wann die Wii 2 erscheint. Die Grafik der Wii ist in spätestens zwei Jahren völlig veraltet.
HOLGER ROSCHER

Mal wieder bekommen wir von euch kritische Leserpost: Fabian hat vom Nintendo-Kanal deutlich mehr erwartet als veraltete Demos und Werbeclips. Wir fragen uns derweil, wann mal wieder ein Brief kommt, in dem Nintendo gut wegkommt.

DIE ECHTE PEACH

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Vor 2 Monaten war ein Bild von einem „Real-Life-Mario" in der N-Zone. Ich habe mich an einem Peach-Modell versucht.
Mit freundlichen Grüßen,
PHILIPP STOLLENMAYER

KRITIK AM NINTENDO-KANAL

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
Ich wollte mal hier meine Meinung zu dem neu erschienenen und für mich enttäuschenden Nintendo-Kanal äußern. Als ich mich eines Morgens nach dem Frühstück an meine Wii setzte, um noch ein bisschen im Internet zu surfen, las ich auf einer Seite, dass der Kanal erschienen ist. Ich startete also sofort in den Shop Kanal und habe den neuen Kanal gedownloadet. Es dauerte erst eine Weile, bis alle Daten aufgerufen waren, doch dann startete schon das erste Video. Mir fiel sofort auf, dass ich dieses Video schon gesehen hatte – genau wie ein paar andere. Dann sah ich, dass es noch ein Nachschlagewerk gab, in dem man Titel suchen kann. Doch in diesem sind nur sehr wenige Titel zu finden. Aber der einzige Grund, sich diesen Kanal zu holen, waren ja die Nintendo DS-Demos. In der US-Version gab es ja ein paar interessante Titel, wie zum Beispiel *Jam Sessions*. Umso enttäuschter war ich, als ich die Demos sah. Es gab nur Demoversionen für Casual Games und dann noch von Spielen wie *Doktor Kawashimas Gehirn-Jogging*, das sowieso fast jeder hat. Viel interessanter wäre für mich Teil 2 gewesen. Also war für mich das einzige interessante Spiel *Picross DS*, welches aber (in der Demoversion) auch nach 2 Minuten seinen Reiz verliert. Solche Antest-Versionen schrecken manche eher vom Kauf ab. Sogar meiner Mutter(!) machten diese Dinger keinen Spaß und

auch sie spielt jetzt *Zelda: Phantom Hourglass*, um gefordert zu werden. Dieser Kanal war von Nintendo nicht gut überlegt, da die Demos und Videos nicht gut sind und das Nachschlagewerk zu klein ausfällt. Der Kanal zeigt auch, dass das Angebot von Casual Games dominiert wird. Bleibt zu hoffen, dass *Super Smash Bros. Brawl* einen etwas mehr fordert als das neue *Mario Kart Wii*. Aber bald ist es ja so weit und mit der Fußball-EM lässt sich die Wartezeit gut überbrücken. Und jetzt muss ich euch noch mal loben, macht weiter so, ihr seid auf dem richtigen Weg!
Mit freundlichen Grüßen aus Köln,
FABIAN ALIAS „HOMERMAN"

KEIN BG&E2 FÜR WII!

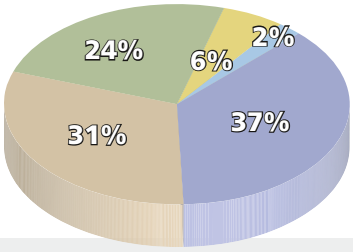
Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich heiße Maximilian, bin 13 Jahre alt und komme aus Berlin. Als leidenschaftlicher Zocker fühlte ich mich verpflichtet, euch einen Leserbrief zu schicken. Es geht um *Beyond Good And Evil* – ein Spiel von Ubisoft. Ich hatte mir den ersten Teil für den GameCube gekauft, war begeistert und überzeugt, dass eine Fortsetzung kommt. Dann kam die Bestätigung: Es wird eine Fortsetzung geben. Mann, habe ich mich gefreut! Aber mein Jubel dauerte nur kurz an, denn *BGE* 2 soll laut Presseaussagen nur auf der Xbox 360 und der PlayStation 3 erscheinen. Ich war sehr enttäuscht. Es gibt schließlich einige Spiele, die sowohl auf den grafisch besseren Konsolen (Xbox 360 und PS3) als auch auf der Wii erschienen sind. Und darunter waren einige große Titel. Wieso dann nicht *Beyond Good And Evil*? Obwohl die Grafik im Gegensatz zur Xbox meist stark abgespeckt wird, lassen sich diese Spiele trotzdem gut spielen und sehen schön aus. Was mich angeht, steht mein Entschluss fest: Ich muss hoffen, dass zumindest eine PC-Version bestätigt wird, die ich mir dann eventuell kaufen würde. Aber die Hoffnung stirbt zuletzt und bis jetzt ist ja noch fast gar nichts über die Fortsetzung bekannt.
Viele Grüße, MAXIMILIAN VOIGT

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

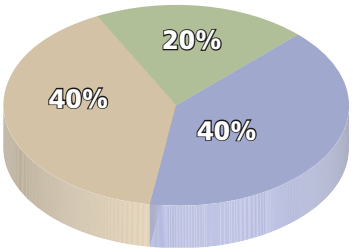
Wie zufrieden seid ihr mit dem aktuellen Spiele-Angebot für Wii und DS?

- Etwas unzufrieden, allzu viele tolle Games gibt's nicht.
- Ganz zufrieden, es könnte jedoch besser sein.
- Sehr, es gibt genug gute Games für alle!
- Total unzufrieden, die meisten Games sind Ramsch!
- Weiß nicht.



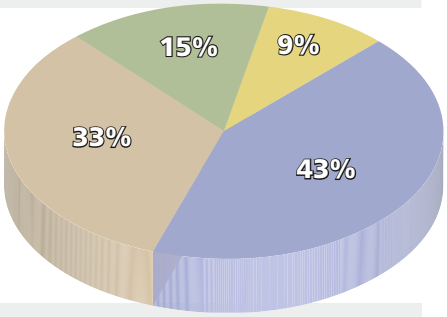
Habt ihr vor, euer ganzes Leben lang Videospiele zu zocken?

- Klar! Ich werde viel daddeln, auch wenn ich Rentner bin!
- Ja, jedoch werde ich Sicherheit mit der Zeit weniger oft spielen.
- Das kann ich jetzt echt noch nicht sagen.



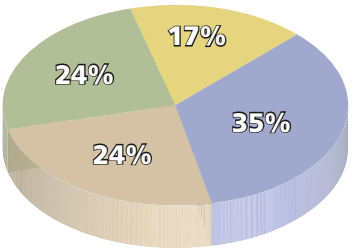
Macht es euch Spaß, anderen beim Zocken zuzusehen?

- Ja, ich spiele dennoch lieber selbst.
- Nicht wirklich, aber ich kann auch problemlos 'ne Weile Zuschauer sein.
- Ja, ich finde das sehr unterhaltsam.
- Überhaupt nicht! Ich halte es nicht aus, anderen zuzusehen!



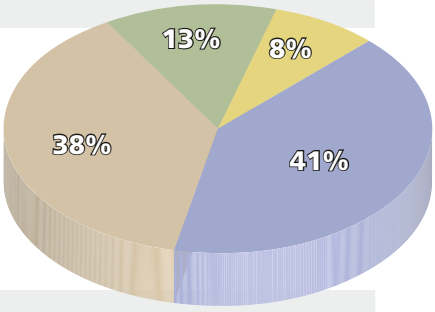
Stellt euch vor, ein neues Metroid-Spiel erscheint. Wie würdet ihr es angehen?

- Ich würde es erst entspannt durchzocken, danach aber einen 100%-Durchlauf versuchen.
- Ich würde sofort versuchen, ein perfektes Spiel hinzulegen.
- Das kann ich nicht sagen.
- Ich würde es ohne besondere Extra-Anstrengung durchspielen und dann weglegen.



Zockt ihr mehr, als ihr fernseht?

- Beides hält sich in etwa die Waage.
- Ja, die Konsole beansprucht mehr Zeit als mein Fernseher.
- Ich sehe deutlich mehr fern, als ich zocke.
- Weiß nicht.



Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Nintendo geht mit der Wii neue Wege und verändert dabei auch das eigene Image stark. Einige dieser Änderungen gefallen euch aber gar nicht gut. Der Forenuser „BLAKEY" fragte daher ganz unverblümt, wo Nintendo eurer Meinung nach in letzter Zeit gepatzt hat. Hier lest ihr einen kleinen Teil der wirklich lesenswerten Antworten. Den Rest findet ihr online in unserem Forum!

BLAKEY
Also habe mir mal so meine Gedanken über Nintendo und die Wii gemacht. Und es fällt schwer auf, was jeder weiß, dass sie momentan wohl Höhenflüge erleiden und den Bezug zur Realität verlieren. Rücktritt von der Games Convention, schlechte Spiele, übertriebenes Marketing usw. Ich hoffe, ich bin nicht der Einzige, der so denkt, aber Nintendo hat mit der Wii einen Einbruch seitens der Fans erlitten. Man fühlt sich vernachlässigt. Was sind für euch Nintendos Wii-„No-gos" - also Sachen, die Nintendo einfach nicht hätte bringen sollen und die einfach mal gar nicht gehen, seitdem die Wii erschienen ist.

petib:
Ich versuche mal, objektiv etwas dazu zu sagen:
1. Casualtrip: Klar muss es das Ziel sein, neue Käuferschichten anzusprechen, aber dazu hätte alle sechs Monate ein neues *Wii Sports* auch gereicht. Mit Casual-Jump&Runs zieht man meiner Meinung nach wesentlich weniger neue Käufer an als mit *Wii Fit* oder *Sports*.
2. Freundescodes: Ich weiß nicht, warum Nintendo stur dabei bleibt, aber 360 und PS3 zeigen, wie es wesentlich bequemer geht. Ich denke, da kann man ruhig mal „klauen".
3. Fehlende Multiplayer-„Gimmicks": Damit meine ich Sachen wie beispielsweise die Chatfunktion. Das ist heutzutage einfach ein Muss. Ich weiß, viele von euch sind der Meinung „Brauche ich nicht". Die meisten, die das sagen, haben aber noch nie mit Headset gezockt. Es ist einfach tausendmal cooler, wenn man bei *MK* den Gegner fünf Meter vor der Ziellinie überholt und ihn dann verarscht, oder bei *SSBB* seinen Gegner windelweich prügelt und dazu noch lässige Kommentare ablässt.
4. Vernachlässigung der Stammkunden: Hängt viel mit Punkt eins zusammen. Nintendo steht heute dort, weil sie mit die treuesten Kunden haben, die man sich wünschen kann. Viel geprägt durch das Wort „Fanboy", aber man kann das Ganze auch positiv sehen. Wer sich so leidenschaftlich für eine Firma aufopfert, dem muss viel an den Produkten liegen. Leider sind es mittlerweile genau diese Kunden, die am lautesten protestieren und eine Konzentration auf alte Stärken fordern.

ChaosQu33n
Meine absoluten No-gos: Es ist ähnlich wie bei der PS2 damals. Vorherrschende Hardware sorgt dafür, dass auf genau dieser Hardware sehr viel Schrott rauskommt. Leider muss ich derzeit aber sehen, dass - was die prozentuale Gewichtung angeht - sehr viel mehr Schrott für die Wii rauskommt als je für die PS2. Klar, es gab Schrott auf der PS2. Aber niemals SO viel Schrott. Es ist eben viel einfacher, Müll für die Wii zu produzieren, da die Produktionskosten für Spiele so viel niedriger sind und dann schwarze Schafe automatisch angezogen werden.

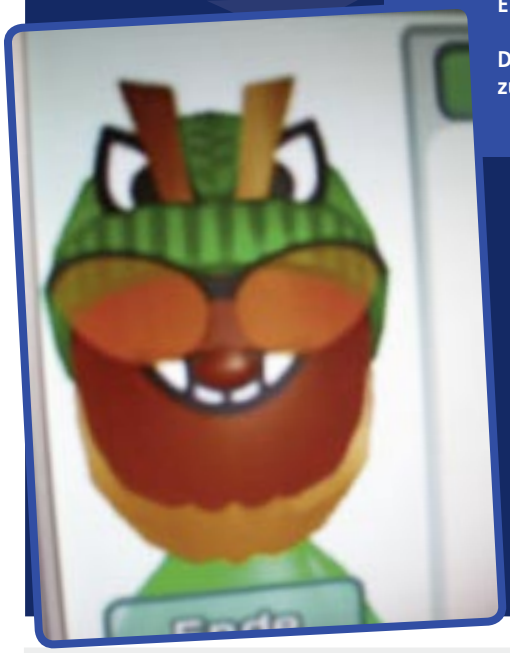
Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 1. August 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

ProMii-Wettbewerb

Bei unserem ProMii-Wettbewerb sind Kreativität und Geschick beim Erstellen von Miis gefragt. Wir geben euch dabei eine prominente Vorgabe, die ihr möglichst witzig und originell als Mii nachbaut. Macht dann ein Foto von eurem Werk und schickt es per Mail an redaktion@n-zone.de! Die kreativste Einsendung gewinnt! In der letzten Ausgabe suchten wir einen der Mario-Kart-Fahrer als Mii-Version. Marvin Jordan aus Bad Schwartau überzeugte uns mit einem wirklich cleveren Bowser-Mii. Herzlichen Glückwunsch!

Diesen Monat beeindruckte uns Ninja Gaiden für DS enorm, weshalb wir uns einen Ninja in Mii-Form wünschen. Na, bekommt ihr das hin? Wir sind gespannt!



Einsendeschluss: 18. Juli 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: MySims (Wii)

KREATIV GEBAUT Marvin zeigt mit seinem Bowser-Mii, was mit dem Mii-Kanal alles möglich ist. BILD: PRIVAT

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen?
Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

BILD: N-ZONE

mobileunlimited
Spiel mobil

Die Kompatibilitätsliste der Handy-Games findest du auf www.mobileunlimited.de

++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers ++ Wallpapers

OXM-Logo schwarz

Order Code..... oxm2280408

OXM-Logo grün

Order Code..... oxm1280408

play³-Logo

Order Code..... p31280408

Mario & Sonic

Order Code..... nz5280408

Christoph am Telefon

Order Code..... nz1280408

Smash Newcomer

Order Code..... nz2280408

David im Zug

Order Code..... nz3280408

N-ZONE kocht

Order Code..... nz4280408

play³-Redaktion

Order Code...p32280408

*0,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Sende: **WP** + **CODE** an 83094* Beispiel: WP nz1280408
Kein Abo! Eine SMS pro Wallpaper

++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne ++ Klingeltöne

N-ZONE-Chor Klingelton	nz23001
It's a me, dein Telefon	nz1280408
Chuck Norris	nz2280408
Geh besser ran!	nz3280408
Wii blau	nz4280408
Klapp den DS zu!	nz5280408
Hey, hier ist dein Handy!	nz6280408
N-ZONE-Jingle	nz7280408
Ring of Death	oxm1280408
Gamer-Score	oxm2280408
Allmächt!	p31280408

Sende: **MLTC** + **CODE** an 86663** Beispiel: MLTC nz23001
Kein Abo! Eine SMS pro Klingelton

Coole Klingeltöne direkt aus der play³-, N-ZONE- und OXM-Redaktion!

**1,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an. Nur für Realsound-kompatible Handys.

++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele ++ Spiele

€ 3,99 je Spiel! Kein Abo!

Adventure/Action

Assassin's Creed™
GAME-CODE: **0401**

Gothic 3
GAME-CODE: **0405**

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: **0408**

Sport/Racing

Freestyle Moto-X 2
GAME-CODE: **0403**

Real Football 2008
GAME-CODE: **0407**

Logic

Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **0402**

Midnight Hold' em Poker™ 3D
GAME-CODE: **0406**

Gehirntraining Vol. 2: Stress Manager
GAME-CODE: **0404**

Sende: **ULTC** + **CODE** an 82091*** Beispiel: ULTC 0406
Kein Abo! Eine SMS pro Game

***3,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Noch mehr Spiele und die Handykompatibilitätsliste findest du auf www.mobileunlimited.de

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. | © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. | © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the logo Gameloft and Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, and Midnight Hold'Em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Brain Challenge are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

WER WIRD MARIONÄR

ZUM MITRÄTSELN
Einfach das Heft einklappen, sodass die 50:50-Überbleibsel und richtigen Antworten verdeckt sind!

Schnappt euch 10.000 Sterne!

Seid ihr euch wirklich ganz sicher? Wollt ihr zur Absicherung vielleicht noch jemanden anrufen? Denn diesmal geht es im Spielerforum um einen ganz dicken Gewinn: Mit etwas Glück gewinnt ihr bei uns 10.000 Sterne, die ihr auf der Nintendo-Website gegen Prämien eintauschen könnt. Was ihr dafür tun müsst? Einfach die letzte Frage (auf dieser Seite rotgold markiert) von „Wer wird Marionär?“ richtig beantworten! Damit ihr euch langsam zur „Marion“ hochtasten könnt, haben wir noch ein paar Fragen zum Aufwärmen auf diese Seite gepackt. Wer die Lösung der letzten Frage kennt, schickt A, B, C oder D bis 22. Juli 2008 per Postkarte an uns oder folgt dem prominenten Marionär-Feld auf der Startseite von www.n-zone.de und gibt im Forum den Kommentar „Ich weiß es!“ ein. WICHTIG: Ihr dürft online nicht die richtige Antwort preisgeben, sonst verunsichert ihr die übrigen Leser und wir müssen euch disqualifizieren! Viel Erfolg!

CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

Welcher Spätsommersalat ist leicht mit einem Pokémon zu verwechseln?

A: Wirsing
B: Spargel
C: Endivie
D: Weißkohl

A oder C
C

Wie heißt der kauzige Professor in „Luigi's Mansion“?

A: W. Iderlich
B: E. Kelig
C: I. Gidd
D: B. Äh

B oder C
C

Wer nach Japan fliegt, landet oft am Flughafen ...?

A: Kyoto-Nabärbel
B: Tokio-Narita
C: Nagoya-Nahildegard
D: Osaka-Nahannelore

A oder B
B

Welches Kult-Item aus „Secret of Mana“ ist nur durch Cheats zu finden?

A: Goldsmaragd
B: Rubindiadem
C: Saphiremblem
D: Perlkette

B oder C
B

Die Golfkurse von „Wii Sports“ sind 1:1-Kopien der Plätze aus ...?

A: Mario Golf (N64)
B: Mario Golf (GBA)
C: Mario Golf (GC)
D: Golf (Game Boy)

A oder D
D

In welchem Kurs von „Super Mario 64“ sind die wenigsten Münzen versteckt?

A: Regenbogen-Raserei
B: Ticktack-Trauma
C: Wilde Wasserwerft
D: Wummps Wucht-wall

C oder D
C

Der GameCube-Renner „F-Zero GX“ enthält einen Schreibfehler. Welchen?

A: „Zuück“
B: „Vowärts“
C: „Lins“
D: „Rects“

powered by SEGA®

Der kreative Highscore-Wettbewerb

Regeländerung: Ab sofort zählen Kreativität und gewiefte Ideen, wenn ihr im N-ZONE-Highscore-Wettbewerb ganz vorn dabei sein wollt. Auch diesen Monat haben wir wieder drei besonders einfallsreiche Rekorde aufgelistet – gewonnen haben nach dem Urteil der Jury die unten aufgeführten Leser. Herzlichen Glückwunsch!

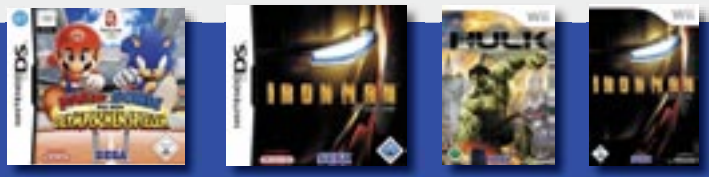
Tim Bräuer schreibt: Hallo N-ZONE-Team, ich habe es geschafft, bei *FIFA 08* 100 Tore und mehr zu schießen! Im normalen Spielverlauf werden oben aber 1.000 Tore angezeigt anstatt 100 und für jedes weitere Tor werden 10 angezeigt. Ganz schön kurios, oder?
Die Jury meint: Tausend (!) Dank für diesen EM-reifen Rekord. Deutschland olé!

Adrian Schwenkschuster schreibt: In *Super Paper Mario* habe ich eine Spielzeit von 99:59 Stunden, 99 Ordenpunkte, den bestmöglichen Level, 11 Goldbarren (die Mario euch zum elfjährigen Jubiläum schenken will), 300 Rabatt-Punkte, 1.000 Palma, alle Sternsplitter, sämtliche Gegner gescannt, alle Orden gefunden, alle Rezepte hergestellt, den Championtitel errungen, ...
Die Jury meint: Ist ja gut, du hast gewonnen!

Felix Jäckel schreibt: Hey N-ZONE-Redaktion! Ich habe *Yoshi's Island* mit möglichst wenigen Punkten abgeschlossen! Die Herausforderung liegt darin, den Baby-zähler auf 0 zu bekommen, innerhalb einer Sekunde das Baby zu schnappen und ins Ziel zu springen. Dieser „Lowscore" ist doch eine beachtliche Leistung, oder?
Die Jury meint: Setzen, 0 Punkte!

ZU GEWINNEN

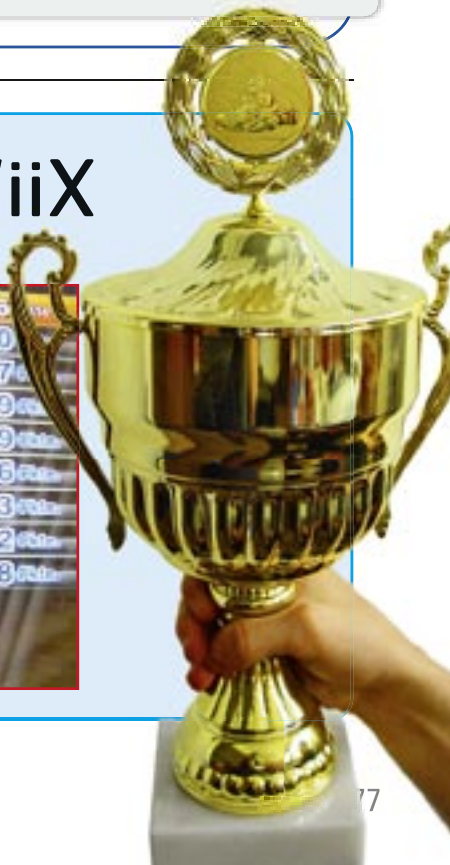
Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **17. Juli** eine Mail an spielerforum@n-zone.de !

Kartastrophe für NintendoWiiX

Mann, Mann, Mann! Was war denn da los? Im großen *Mario Kart Wii*-Online-Turnier zwischen N-ZONE und NintendoWiiX.net unterlagen die „X-Men" haushoch. Doch was sagt der Coach, Kamil Witecy, eigentlich zu dieser „Kartastrophe"? Die schonungslos ehrliche, knüppeldicke Analyse: „Ja gut, äh ... Es war diesmal sicherlich keine Spitzenleistung, der Gegner war stark und hat gut gekontert. Aber jetzt ist der Blick in die Zukunft wichtig. Und die sieht bei NintendoWiiX absolut rosig aus." – Ergreifende Worte von der Trainerbank! Wir geben zurück in die Redaktion und gratulieren dem N-ZONE-User „SybotLV5" zu seinem Sieg. Der Pokal (siehe Bild) geht raus, sobald du uns deine Adresse an redaktion@n-zone.de schickst! ■



Die 10 spektakulärsten Zelda-Bugs

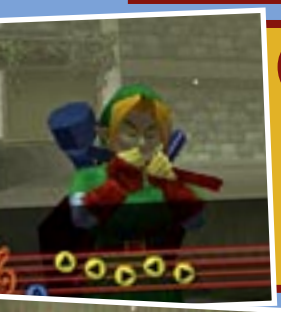
Kurios, nützlich, witzig: Das sind die witzigsten Triforce-Tricks!

10 Unerschöpfliche Suppe in The Wind Waker

Einer der nützlichsten Wind-Waker-Glitches überhaupt!

So geht's:
1. Legt Omas Suppe auf den Y-Knopf.
2. Geht aus dem Item-Bildschirm heraus.
3. Drückt gleichzeitig Start und Y.
4. Wählt im Item-Menü das Fernrohr aus.

Habt ihr alles richtig gemacht, trinkt Link Omas Suppe. Geht ihr ins Inventar zurück, ist noch alles von der Suppe da! Anstatt des Fernrohrs kann man alternativ auch eine leere Flasche benutzen.



9 Musikantenstadl mal anders in Ocarina of Time

Mit einem Hammer musizieren? Ist ja Hammer!

So geht's:
1. Belegt eine Flasche mit Fisch und dem gewünschten Item auf die C-Knöpfe.
2. Lasst den Fisch frei und fangt ihn wieder ein, um die Flasche in der Hand zu halten.
3. Haltet Z gedrückt, lauft rückwärts und drückt A, um einen Rückwärtssalto auszuführen.

Wenn ihr das richtige Timing getroffen habt, spielt Link jetzt auf dem gewünschten Item, etwa dem Hammer.

8 Unendlich Flaschen in Ocarina of Time

So verwandelt ihr beliebige Gegenstände in Flaschen!

So geht's:
1. Setzt das Item, das ihr verwandeln möchtet, und eine Flasche mit Inhalt (z. B. Fisch) auf die C-Knöpfe.
2. Schüttet die Flasche aus und fangt den Inhalt wieder ein.
3. Während Link noch schwingt, drückt Start.
4. Setzt im Menü das Item, das ihr verwandeln möchtet, auf den C-Knopf der Flasche.
5. Drückt Start, jetzt müsstet ihr eine leere und eine volle Flasche auf den C-Knöpfen haben.

Diesen Bug könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr möchtet, bis euer ganzes Inventar voll ist. Aber das Ganze ist unwiderruflich!

7 Unter das Zora-Eis in Ocarina of Time

Erst in Twilight Princess gelangt man unter das Zora-Eis? Denkste!

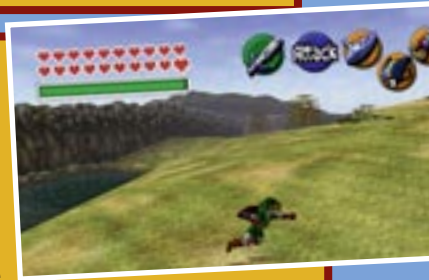
So geht's:
1. Geht als erwachsener Link ins Zora-Reich auf das Eis zur Leiter.
2. Holt den Fang- oder Enterhaken heraus.
3. Ganz oben an der Leiter schaut diese links und rechts ein Stück heraus. Schießt mit dem Enterhaken dort an diese Stelle.
4. Lasst A los und drückt sofort B, um eine Sprungattacke durch die Wand auszuführen.
5. Lauft vom Eis runter und schwimmt durch Wechseln der Schuhe mit den Eisenstiefeln unter das Eis. Achtung: Wenn ihr auftaucht, springt ihr wieder auf das Eis!

6 Schwebende Epona in Ocarina of Time

Nicht ganz einfach, aber das Nachmachen lohnt sich!

So geht's:
1. Geht zur Lon-Lon-Farm, ruft Epona und sattelt auf.
2. Auf der Farm gibt es zwei Zäune, einen hohen und einen tiefen. Platziert Epona etwa zwei „Epona-Längen" parallel östlich vom hohen Zaun und steigt ab.
3. Geht nun zum Gerudotal.
4. Stellt euch an den Eingang des Zelts, aber geht nicht hinein.
5. Spielt Eponas Lied und sobald es vorbei ist, geht sofort ins Zelt. Gebt Epona keine Chance, sich euch zu nähern.
6. Geht wieder heraus und schaut zur Klippe. Ta-daa, Epona schwebt!

5 An Land schwimmen in Ocarina of Time



Jesus ging übers Wasser ... na und? Unser Link aus Ocarina of Time schwimmt an Land!

So geht's:
1. Sucht euch ein Gewässer, aus dem man herauslaufen kann, beispielsweise den Hylia-See.
2. Geht ins Wasser und schaut ans Land, haltet dabei Z gedrückt.
3. Drückt nach vorn, um in Richtung Land zu schwimmen und drückt währenddessen Start.
4. Haltet Z weiter gedrückt und rüstet euch mit den Eisenstiefeln aus.
5. Drückt wieder nach vorne und Start, um aus dem Menü zu gelangen.
6. Haltet nach vorn (und Z weiter gedrückt) und schwimmt so lange mit den Eisenstiefeln, bis ihr an Land seid. Jetzt könnt ihr wieder Start drücken und die normalen Schuhe anziehen. Z und den Stick könnt ihr nun ebenfalls loslassen und an Land plantschen!

4 Warpen in Ocarina of Time

Hiermit kommt ihr sogar als junger Link in den Schattentempel.

So geht's:
Es gibt zwei Versionen, nämlich für den jungen und den erwachsenen Link. Wir präsentieren euch die Variante als Junge:
1. Vollführt zuerst den Schwert-Glitch (siehe Platz 3).
2. Geht mit dem Rücken an einen Abhang. Drückt und haltet Z und lauft rückwärts.
3. Rüstet Feenschleuder und Krabbelminen auf die C-Knöpfe aus.
4. Haltet weiter Z gedrückt, spannt die Feenschleuder (C-Knopf halten) und geht weiter rückwärts.
5. Jetzt muss es schnell gehen: Führt mit A einen Rückwärtssalto aus, lasst den Knopf für die Feenschleuder los, holt eine Krabbelmine heraus und drückt R, um den Schild zu benutzen.
Wenn ihr es richtig gemacht habt, schwebt ihr in der Luft. Wiederholt die Prozedur so oft, bis ihr an der gewünschten Stelle schwebt. Wenn ihr lieber wieder festen Boden unter den Füßen wollt, macht einfach einen Rückwärtssalto oder Seitsprung.

3 Nonstop-Hiebe in Ocarina of Time

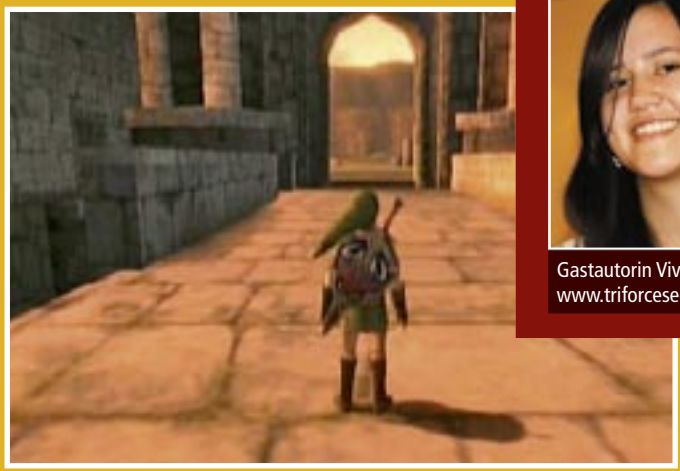
Mit diesem Glitch schlägt Link permanent mit dem Schwert, obwohl er es eigentlich nicht schwingt.

So geht's:
1. Sucht euch ein Schild, das man zerschneiden kann.
2. Stellt euch direkt davor und haltet R, um euch mit eurem Schild zu schützen.
3. Drückt B (Schwertstich) und sofort danach A, um das Schild zu lesen.
4. Nachdem ihr das Schild gelesen habt, das soeben von euch abgehackt wurde, drückt ihr die Info weg.
Habt ihr alles richtig gemacht, ist ein weißer Schweif hinter dem Schwert zu sehen. Jetzt könnt ihr nicht mehr von Abhängen springen und da das Schwert permanent schwingt, könnt ihr Gegner nur durch Berühren besiegen.

2 Zeitreise in Twilight Princess

Ein Traum wird wahr, denn ihr steuert Link durch die wunderschöne Welt des Intros!

So geht's:
1. Betretet die Wüstenburg und speichert ganz am Anfang des Tempels ab.
2. Lauft den Gang entlang, bis ihr an einem Treibsand landet.
3. Springt hinein, drückt den Home-Button genau dann, wenn ihr kaum noch die Finger von Link seht, und drückt auf Zurücksetzen.
Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint Link im Intro auf der Eldin-Brücke (kein Interface, keine Herzanzeige). Achtung: Keine Knöpfe außer Control-Stick, Z und C drücken, sonst friert das Spiel ein und ihr müsst das Ganze nochmal machen! Stattdessen lasst euch einfach von der Brücke fallen – eine Herzleiste sollte jetzt angezeigt werden. Nun dürft ihr wieder alle Knöpfe drücken, habt aber nichts im Inventar. Fallt ihr nochmal von der Brücke, heißt es „Game Over". Dann drückt ihr auf „Ja" und schon befindet ihr euch in der Zwischensequenz, wo man Collin am Stab des Goblins sieht. Spielt ihr weiter, werdet ihr merken, dass das ganze Spiel völlig durcheinander ist. Was passiert, wenn gespeichert wird, ist unklar, aber sehr riskant!



Gastautorin Vivien Baguio, www.triforceseekers.de

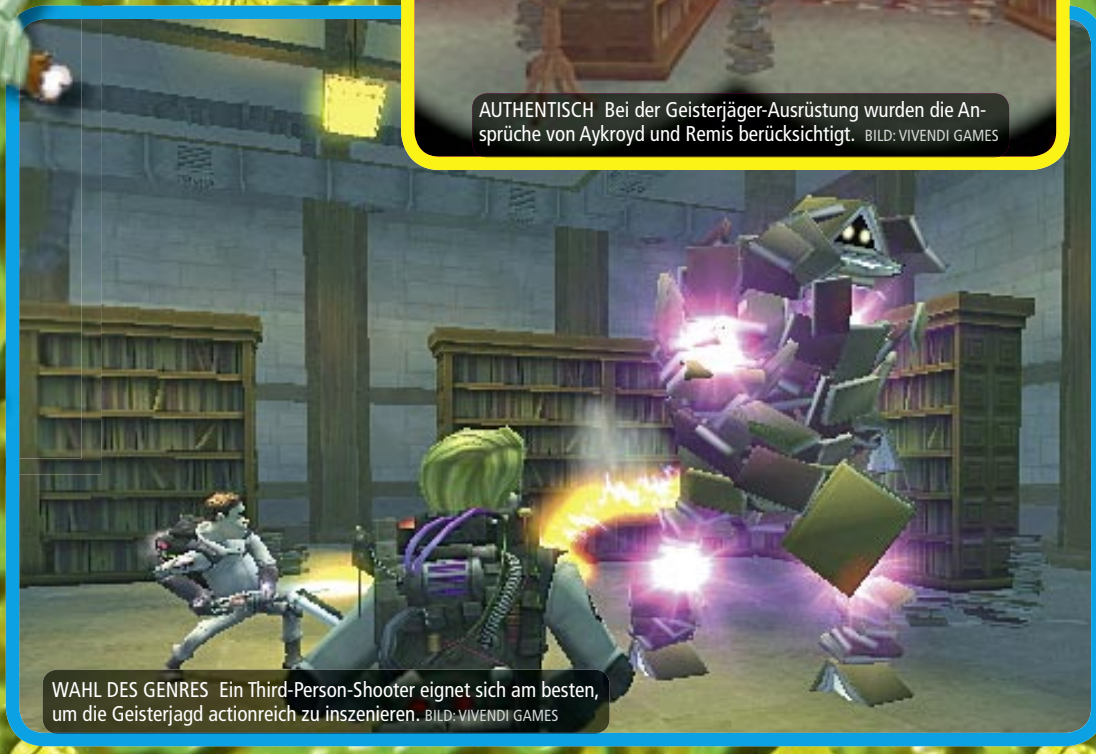
1 Schwertloser Link in Ocarina of Time

Wer braucht schon ein Masterschwert, wenn es ohne viel lustiger ist?

So geht's:
1. Verpasst Ganondorf als erwachsener Link eine Abreibung.
2. Jetzt verwandelt sich Ganondorf in Ganon und ihr verliert das Masterschwert. Das ist auch gut so, denn jetzt müsst ihr mittels Okarina-Bug (siehe Punkt 9) abhauen.
3. Rüstet euch mit einer Flasche (Inhalt: ein Fisch) und dem Stahlhammer aus.
4. Lasst den Fisch frei und fangt ihn wieder ein, um die Flasche samt Inhalt in der Hand zu halten.
5. Vollführt einen Rückwärtssalto und benutzt in der Luft (!) nacheinander zuerst die Flasche und dann den Stahlhammer.
6. Habt ihr alles richtig gemacht, hält Link den Stahlhammer wie eine Okarina. Spielt damit einen Warp-Song – etwa die Serenade des Wassers. Rüstet euch nicht mit dem Biggoron- oder Langschwert aus, sonst ist alles umsonst gewesen! Denn jetzt geht der richtige Spaß erst los, weil man alle Items auf Epona benutzen kann. Zum Beispiel könnt ihr jetzt in der Luft reiten, indem ihr auf der Okarina Salias Lied spielt und „Nein" bestätigt. Siehe da, Link schwebt in der Luft! Ihr könnt auch Epona aus der Ferne steuern, indem ihr euch mit den Deku-Nüssen ausrüstet, auf Epona reitet und eine Deku-Nuss benutzt. Mit eurem Schild könnt ihr jetzt euer Pferd lenken. Wenn ihr ein Pferderennen beginnt (z. B. auf der Lon-Lon-Farm) und während des Rennens die Hymne des Sturms spielt, ist zudem pinkfarbener Nebel zu sehen. Was für ein Multi-Funktions-Bug!

ALLE BILDER: TRIFORCE SEEKERS

AUTHENTISCH Bei der Geisterjäger-Ausrüstung wurden die Ansprüche von Aykroyd und Remis berücksichtigt. BILD: VIVENDI GAMES



WAHL DES GENRES Ein Third-Person-Shooter eignet sich am besten, um die Geisterjagd actionreich zu inszenieren. BILD: VIVENDI GAMES

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den Entwicklern von Red Fly bei der Entstehung des neuen Ghostbusters-Spiels für die Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Feinschliff und Produktion
Teil 5: Lokalisierung, PR und Marketing

Ghostbusters: The Videogame

Teil 1: Wir begleiten die Entwickler bei der Konzeption des Geisterjäger-Spektakels.

AUTOR: THOMAS EDER

Bevor es mit den eigentlichen Arbeiten an einem Spiel losgeht, steht natürlich eine lange Phase der Konzeption des Spiels an. Hier treffen die Entwickler wichtige Entscheidungen, die im Verlauf der Programmierung nur noch geringfügig geändert werden können und deswegen umso besser überlegt sein müssen. Bevor das für die Wii-Fassung verantwortliche Team von Red Fly mit der Entwicklung an der Wii-Fassung begann, werkelte das Studio von Terminal Reality bereits seit einem Jahr an den Versionen für die PS3 und die Xbox 360. Zu diesem Zeitpunkt war bereits entschieden, das Spiel als 3rd-Person-Action-Titel zu entwickeln, in dem sich der Grundgedanke – den Spieler auf Geister schießen, diese fangen zu lassen und dabei ein richtig schönes Chaos zu veranstalten – am besten umsetzen lässt. Hierauf liegt der Fokus bei der Entwicklung des Spiels – auf zweitrangige Geisterjägeraufgaben wie etwa den geschäftlichen Aspekt im Hintergrund wurde bewusst verzichtet. In *Ghostbusters: The Videogame* geht es ausschließlich um die Action rund um das Auffinden, Jagen und Einfangen paranormaler Erscheinungen, sprich Geister.

PROMINENTE MITARBEITER

Bei der Entwicklung des Spiels stehen Red Fly bekannte Helfer zur Seite: Niemand Geringeres als Dan Aykroyd und Harold Remis – zwei der Geisterjäger aus den Kinostreifen – waren sowohl mit für das Drehbuch des Spiels als auch für die Konzeption verantwortlich. Wie uns die Entwickler verrieten, ist diese Zusammenarbeit sehr interessant und hilfreich, allerdings gibt es auch eine Menge Kleinigkeiten (beispielsweise bei der Einführung neuer Waffen und Gegenstände), auf die sie dadurch verstärkt achten und die sie von den Promis absegnen lassen mussten. So legte Dan Aykroyd großen Wert darauf, dass das Protonen-Pack und andere Werkzeuge nicht als Waffen, sondern als Ausrüstung für die Geisterjagd gesehen werden. Das mag auf den ersten Blick wie Erbsenzählerei aussehen, aber dennoch wirkt sich dies nicht wenig auf den Umgang mit diesen Hilfsmitteln aus. Inwiefern die Ausrüstung auch anderweitig zum Einsatz kommt, wollten uns die Entwickler zu diesem frühen Zeitpunkt allerdings noch nicht genauer verraten. Dass es allerdings Puzzles geben wird, in denen

MEN AT WORK Diese beiden Herren names Herbie Piland und Kurt Margenau sind für das Gameplay zuständig. BILD: RED FLY

RED FLY Hier sehr ihr Kris Taylor, Art Director und Dan Borth, CEO der Red-Fly-Studios. BILD: RED FLY

ihr nicht nur stets auf Geister ballern müsst, konnten wir den kreativen Köpfen von Red Fly dennoch entlocken.

WENN SICH DIE STRAHLEN KREUZEN ...

Die Filme gaben zahlreiche Regeln für das Spiel vor und da Aykroyd und Hamis das Drehbuch für das Spiel schrieben, orientiert sich die spielbare Geisterjagd natürlich sehr an den Kinostreifen. Im Endeffekt kamen die Entwickler trotz dieser teils strengen Vorgaben auf ein sehr gutes Ergebnis, das dem Spieler die Geisterjagd so kurzweilig und spaßig wie nur möglich garantiert. Nur eine Regel musste gebrochen werden, nämlich das im Film fatale Kreuzen der Protonenstrahlen. Während in den Blockbustern der 80er-Jahre „sämtliche Moleküle im Körper in Lichtgeschwindigkeit explodieren" würden, wird der Spieler hier lediglich geringfügig bestraft, wenn sein Strahl den eines anderen Geisterjägers kreuzt. Zum Glück!

GEISTERVIELFALT

In den Kinostreifen waren meist nur wenige Geister zu sehen – auf den ersten Blick zu wenige, um ein komplettes Spiel damit zu füllen. Einige Geister entnahmen die Entwickler der Szene des Kinostreifens, in der Walter Peck im ersten Teil des Films den Aufbewahrungscontainer öffnet und daraus eine Vielzahl von Gespenstern in die Straßenschluchten von Manhattan entflieht. Aber natürlich erscheinen im fertigen Spiel noch weit mehr Geister als die aus den Filmen bekannten Gestalten. Auf welche paranormalen Erscheinungen wir uns freuen dürfen, verrieten uns die Entwickler von Red Fly noch nicht – wahrscheinlich werden wir das Spiel erst spielen müssen, um das herauszufinden.

GRENZEN AUF DER WII

Die Versoftung der Kino-Klassiker erscheint neben der Wii auch auf den – in Hinsicht auf die Hardware-Power überlegenen – Systemen von Sony und Microsoft. Von daher müssen bei der Programmierung der Wii-Fassung bei der Grafik und der Physik-Engine zwar kleinere Abstriche gemacht werden, aber dafür bietet die Wii mit ihrer bewegungssensitven Steuerung eine Menge Potenzial, um die Geisterjagd sehr innovativ umzusetzen. Was Story und Inhalte des Spiels anbelangt orientiert sich die Wii-Fassung weitgehend an Aykroyds und Ramis Vorgaben, geht stellenweise aber auch eigene Wege. Insgesamt erfüllt *Ghostbusters: The Videogame* aber auf jeden Fall die Ansprüche und die Vision der prominenten Schirmherren!

So viel zur Konzeption des Geisterjäger-Spiels – in der nächsten Ausgabe gewähren wir euch exklusive Einblicke in die Arbeit der Entwickler und verraten euch spannende Details zur Programmierung von Grafik und Sound! ■

Minikonsole – Maxispaß?

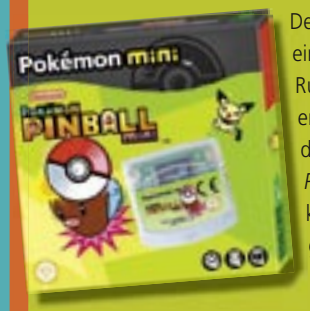
„Was'n das für ein Piepse-Sound? Bist du auf dem Retro-Trip?" Meine Kollegen waren kein bisschen erfreut, als ich neulich mit vier Pokémon-mini-Spielen das Büro betrat. Es half aber alles nichts, schließlich widmen wir uns in dieser N-ZONE dem kleinsten Handheld mit auswechselbaren Modulen, das Nintendo jemals produziert hat. Und im Dienste des investigativen Journalismus muss man eben auch hin und wieder die Dudelmusik des Pokémon mini ertragen! Die Mobilkonsole erschien in Europa relativ spät, nämlich erst am 14. März 2002, also sieben Wochen vor dem GameCube-Launch und ein knappes Jahr nach dem Game-Boy-Advance-Start. Das Pokémon mini wurde zusammen mit der Spielesammlung *Pokémon Party mini* ausgeliefert und kostete knapp 50 Euro. In Japan erschienen zusätzlich zu allen deutschen Spielen noch sechs weitere Titel. Ungelöst ist weiterhin das Rätsel um das mysteriöse *Pokémon Tetris*: Von dem Knobelspiel existiert zwar ein europäischer Packshot, aber es soll hierzulande nur in einer extrem geringen Auflage erschienen sein. Habt ihr es? Dann her mit euren Beweisfotos an redaktion@n-zone.de! Doch jetzt wünschen wir euch zunächst viel Spaß beim Schmökern!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Pokémon mini + Pokémon Party mini

Das Pokémon mini wurde in den Farben Rot, Grün und Blau ausgeliefert und beinhaltete ein Rumble-Feature, einen Schüttelsensor und – Technik-Raffinesse Numero 3! – einen Infrarot-Port zum Gegeneinander-Zocken. Der Haken: Im Gegensatz zum DS, der auf die WLAN-Technik setzt, muss man bei Infrarot sehr eng nebeneinander sitzen, damit die Verbindung nicht abreißt. *Pokémon Party mini* war jeder Konsole beigelegt und richtete sich in erster Linie an jüngere Spieler. Ein sehr simpler Reaktionstest („Drücke A oder B, je nachdem, in welchem Feld der Tennisball landet"), ein extrem einfach gestricktes Fußballspiel sowie ein spielerisch ähnlich anspruchsloses Wettrennen, in dem einzig flinke Finger zählen, fesselten nicht allzu lange. Immerhin gab es einen Multiplayer-Modus und Highscore-Tabellen!

Pokémon Pinball mini

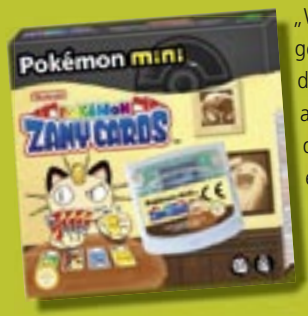


Der Packungstext verheißt eine Menge Spaß: „Spiele jederzeit und überall und das mit nur einer Hand! Meistere mit Digda als Flipper 90 Level in drei Spielmodi! Mit Power-Schüssen und Rumble-Feature ist Spielspaß garantiert." Und tatsächlich spielt sich dieser Flipper wirklich erstklassig, bedenkt man die geringen technischen Möglichkeiten des Pokémon mini. Gegen die zeitgemäßen Varianten *Pokémon Pinball* (erschienen auf dem Ur-Game-Boy) und *Pokémon Pinball Rubin & Saphir* (erschienen für Game Boy Advance) kann die Mini-Version natürlich keinen Blumentopf gewinnen, aber als lustiger Zeitvertreib ist dieses Spielchen wirklich eine gute Wahl – und das mit Abstand beste Spiel für die tragbare Konsole.

Pokémon Puzzle Collection

„Löse vier unterschiedliche Puzzles und vervollständige den Pokémon-Minidex!", lautet die Aufgabe in dieser Knobelspielsammlung. Bei den „Schattenspielen" müsst ihr weiße Blöcke dem richtigen Ausschnitt zuweisen, „Ordnung muss sein" ist ein typisches Schiebe-Puzzle und in „Rette mich wer kann" schiebt ihr Steine hin und her, um einem Pokémon den Weg in die Freiheit zu ebnen. Ein viertes Spiel ist außerdem freischaltbar. Klasse: Es gibt sogar eine Speicherfunktion! Wer also nicht mehr weiterspielen möchte – zum Beispiel, weil er im Bus gleich aussteigen muss –, der kann jederzeit unterbrechen. Perfekt! Auch dieses Spiel ist eine gute Wahl für Denksportfreunde und sogar heute noch auf so manchem Wühltisch beim Elektro-Discounter zu finden.

Pokémon Zany Cards



„Wir sind Team Rocket, so schnell wie das Licht! Drum gebt lieber auf und bekämpft uns nicht!" – Klingt wie das Intro einer *Pokémon*-TV-Episode, ist in diesem Fall aber der Story-Aufhänger von *Pokémon Zany Cards*. Auf dem Modul befinden sich vier Kartenspiele, darunter eine Abwandlung des bekannten Spiels *Solitär*. Darüber hinaus sind manche Spiele per Infrarot-Sensor zu viert spielbar. Minuspunkt: Aufgrund der Pixel-Grafik lassen sich einige Karten nur schwer identifizieren. *Zany Cards* war übrigens – genauso wie die übrigen Mini-Spiele – absolut kein Verkaufsrenner. Daher wurden Konsole und Spiele bald sehr günstig angeboten. Für das Pokémon-mini-Handheld berappt ihr heute knapp zehn Euro.

Pokémon Pikachu

Was sieht aus wie eine Eieruhr, gibt nervige Pieps-Geräusche von sich und spornt zum intensiven Joggen an? Pokémon Pikachu alias „dein Freund fürs Leben" – so steht's jedenfalls auf der Verpackung dieses Tamagotchi-artigen Handhelds. Optisch erinnert das gelbe Stück Plastik, das zur Zeit des Pokémon-Booms 1999 erschien, an eine Mischung aus einem geschrumpften Game Boy Color und einem Schrittzähler, und genau diese Funktionen vereint das Gerät in sich. Ihr stellt zunächst die Uhrzeit ein und lasst dann die Elektromaus aus dem Pokéball flüchten. Fortan begleitet euch Pikachu auf Schritt und Tritt, ob bei eurem täglichen Weg zur Arbeit, auf dem Weg zur Schule oder unterwegs zur Tanke. Wer viel läuft, der sammelt fleißig Energie und diese Kraft könnt ihr Pikachu anschließend zugute kommen lassen. Wer möchte, kann seine hart verdienten Watt sogar aufs Spiel setzen und einen einarmigen Banditen in Gang setzen – so lässt sich mit dem richtigen Timing eine viel höhere Wattzahl erspielen. Wer sich intensiv um Pikachu kümmert, der wird natürlich belohnt, beispielsweise mit Tanzeinlagen oder Liebesbekundungen in Textform („Pikachu loves you"). Alles in pixeliger Schwarz-Weiß-Grafik, wohlgemerkt! Beim Praxistest in der Redaktion mussten wir allerdings feststellen, dass das Pokémon Pikachu nicht mehr allzu gut auf unsere Eingaben reagiert: Sowohl Steuerkreuz als auch die Tasten sind mittlerweile sehr schwergängig – trotz jahrelanger sorgfältiger Lagerung im Originalkarton bei ausgeschalteter Batterie. Wo ist die Nintendo-Qualität geblieben?

Pokémon Pikachu Color

Wie der Name schon sagt, ist das Pokémon Pikachu Color eine Weiterentwicklung des ersten „Schrittzähler-Tamagotchi". Das Gerät erschien im April 2001, also knapp zwei Jahre nach dem ersten Pikachu-Plastik-Begleiter. Der Pokémon-Hype war zu dieser Zeit noch allgegenwärtig, allerdings hatte sich Nintendo wohl mit der produzierten Stückzahl des Pokémon Pikachu Color verkalkuliert. Die Folge: Vielerorts wurden einem die Schrittzähler regelrecht nachgeworfen. Nicht wenige Händler verramschten die Geräte sogar für unter 20 Mark. Dabei war es nicht das einzige Novum, dass Pikachu diesmal farbig animiert war: Neben einem neuen einarmigen Banditen gab es sogar ein simples Memory-Spiel. Wer im richtigen Moment die passende Karte zog, konnte seine gesammelte Energie– 20 gelaufene Schritte entsprachen einem Watt – gehörig vervielfältigen. Ebenfalls neu: der integrierte Infrarot-Anschluss. So ließen sich Watt-Pakete mit anderen Spielern tauschen. Außerdem war ein Datentransfer mit der goldenen und silbernen *Pokémon*-Edition möglich, sofern man einen Game Boy Color besaß.

AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Super Mario RPG

Ich komme gleich zum Thema: Vor Kurzem wurde *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* für die Virtual Console in den USA angekündigt. Ein Fall für ein amerikanisches Hanabi-Festival? Wäre es möglich, dass Nintendo diesen Titel nun endlich auch in Europa veröffentlicht? Wünschenswert ist diese Vorstellung auf jeden Fall. Schließlich zählt *Super Mario RPG* zu den besten Super-Nintendo-Spielen aller Zeiten – zu Recht! Entgegen dem, was einige von euch vielleicht denken, war es nicht *Paper Mario* für das Nintendo 64, das 2001 die Ära der *Mario*-Rollenspiele einläutete. Bereits in *Super Mario RPG* bestritt der Bärtige rundenbasierte Kämpfe gegen Bowser und Co. Ursprünglich sollte der N64-Nachfolger *Paper Mario* sogar unter dem Titel „Super Mario RPG 2" erscheinen. Der SNES-Hit entstand übrigens in einer kooperativen Entwicklung zwischen Nintendo selbst und dem damaligen Rollenspiel-Riesen Squaresoft. Außerdem war es das einzige Super-Nintendo-Spiel, das aufgrund eines integrierten Länder-Chips nicht mit einem Freeloader auf den PAL-Konsolen zum Laufen gebracht werden konnte. Wir hoffen, dass Nintendo uns mit der Veröffentlichung von *Super Mario RPG* im Rahmen des Hanabi-Festivals nachträglich noch ein kleines Retro-Fest beschert.

NEWS-TICKER

ALTER VOR SCHÖNHEIT? Am 6. Juni musste die Virtual Console das erste Mal zurückstecken. An diesem Freitag wurde statt eines Klassikers ein neuer WiiWare-Titel veröffentlicht: Actionloop Twist. Für Liebhaber des DS-Originals eine gute Investition, Dr. Mario & Bazillenjagd gefällt uns aber trotzdem besser.

PHANTASY STAR IV Die vierte und beste Episode der *Phantasy Star*-Reihe könnte laut einigen vielversprechenden Gerüchten schon bald auf der Virtual Console erscheinen. Hoffen wir's!

TRAINING Im speziellen 3D-Modus könnt ihr Übungspuzzles lösen. Eine coole Idee! BILD: N-ZONE

STAPEL Ordnet ihr drei gleichfarbige Blöcke über- oder nebeneinander an, lösen sie sich auf. BILD: N-ZONE

DONNERSCHOCK Pikachu hat dem Gegner ein paar Elektro-Blöcke auf den Bildschirm geschleudert. BILD: N-ZONE

Pokémon Puzzle League (N64, 2001)

Tetris trifft auf Pokémon – eine Riesengaudi!

Da haben wir wieder ein Spiel das Monats, das die Bezeichnung auch vollends verdient. Und ja, auch wenn einige von euch jetzt genervt den Kopf schütteln werden: *Pokémon Puzzle League* gehört zur Elite der Geschicklichkeitsspiele und stellt neben *Pokémon Stadium* den ruhmreichsten Auftritt der Pokémon auf dem Nintendo 64 dar. Die Spielmechanik orientiert sich am Spielprinzip von *Tetris*: Aufeinandergestapelte Blöcke müssen so angeordnet werden, dass sie sich gegenseitig auflösen. Schiebt ihr drei Stück waagerecht oder senkrecht zusammen, verpuffen sie und darüber befindliche Steine rutschen herab und füllen die Lücken wieder auf. Auf dem Spielfeld erscheinen stetig neue Klötzchen, die das gesamte Blockkonstrukt immer größer werden lassen. Erreicht ein Steinchen den oberen Bildschirmrand, habt ihr verloren. Am witzigsten ist das Spiel zu zweit. Mit besonderen Items, die ihr nach und nach erhaltet, könnt ihr eurem Gegenüber eins auswischen, beispielsweise indem ihr ihm eine zusätzliche Blockreihe unterjubelt. Neben dieser Spielvariante gibt es jedoch noch zahlreiche andere *Puzzle League*-Methoden und Trainings-Aufgaben, die allesamt unterhaltsam sind. Präsentiert wird das Ganze von den Stars der TV-Serie, darunter Protagonist Ash Ketchum und Smash-Bruder Pika-Pikachu. *Pokémon Puzzle League* ist ein absolut empfehlenswerter Geschicklichkeitsspaß, der nicht nur Pokémon-Fans begeistern dürfte! **(fk)**

RETRO-TEST

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1000 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Gley Lancer (Mega Drive, 1992)

Es wird wieder geballert – aber nicht allein!

Mit *Gley Lancer* erhält ein bislang Japan-exklusiver Sidescrolling-Shooter Einzug in die Spieleliste der Virtual Console. Wie im Genre üblich steuert ihr ein kleines Raumschiff, das sich durch eine Unmenge an Science-Fiction-Levels ballern und dicke Obermotze niederringen muss. Bis hierhin unterscheidet sich *Gley Lancer* noch nicht mal großartig von den übrigen X-tausend anderen Shootern, die derzeit auf der Virtual Console (teilweise sogar um einiges günstiger) erworben werden können. Der Titel sticht erst durch seine besondere Mischung aus hervorragend turbulenter Grafik mit dazu passenden Bombast-Effekten, dem fetzigen Soundtrack und der geballten Action, die unter anderem durch das besondere Feature der zwei Flügelmänner zustande kommt, aus der Masse hervor. Zu Beginn wählt ihr eine von sieben Formationen für die beiden Begleitraumschiffe aus. Sobald ihr sie nun während eures Fluges „eingesammelt" habt, schweben sie neben euch her und nehmen das Gegnerfeld nach euren Instruktionen aufs Korn. Wer etwas auf gute Shooter gibt, sollte sich diesen Titel auf jeden Fall mal ansehen. **(fk)**

AUTOMATIK Eure Flügelmänner nehmen je nach Instruktion auch die Kontrahenten hinter euch aufs Korn. BILD: NINTENDO

BLUTROT In der Atmosphäre des Planeten könnt ihr sogar den Sonnenuntergang im Hintergrund bestaunen. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

GLEY LANCER

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	NCS
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Metal Slug (Neo Geo, 1996)

Der Neo-Geo-Megahit rockt endlich auch die VC!

Das Besondere an *Metal Slug* ist nicht, dass es ein seitwärts scrollendes Jump 'n' Shoot ist. Das Besondere an *Metal Slug* ist, dass es eine perfekte Parodie auf Kriegsspiele ist. Wie auch in *Contra* oder *Mega Man* zerballert ihr laufend und springend alles, was euch vor die Wumme kommt. Die hübschen Locations halten Hunderte von feindlichen Statisten, Extrawaffen und zerstörbaren Objekten für euch bereit. Und während eurer edlen Zerstörungsorgie gilt es sogar, die ein oder andere Geisel in zerlumpten Klamotten und mit langem Bart aus dem Kugelhagel zu retten. Diese hinterlässt eurem tapferen Soldaten dann gerne mal eine Extrawaffe, mit der ihr noch mehr Unheil anrichten könnt. Vor allem technisch war *Metal Slug* seiner Zeit weit voraus. Die bildhübschen Hintergründe, die unglaublichen Sprites und die fantastischen Effekte sind ein wahrer Augenschmaus und zählen definitiv zum Besten, was einstmals auf einer (Modul-)Videospielkonsole machbar gewesen ist. Dass sich das Ganze darüber hinaus auch hervorragend spielt, macht *Metal Slug* zu einer Empfehlung für alle, die nur ein klein wenig für dieses Genre übrig haben. **(fk)**

RETRO-TEST

METAL SLUG

Genre:	Action
Hersteller:	Nazca Corporation
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

TRADITIONELL BEHAART Diese bärtigen Geiseln müssen befreit werden. Dann gibt's Bonus-Waffen! BILD: N-ZONE

SCHWERES GESCHÜTZ Mit diesem Minipanzer kommt ihr im Sumpf besonders gut voran. BILD: N-ZONE

Paradroid (C64, 1985)

Intelligentes Sci-Fi-Geballer

Mit *Paradroid* erscheint DAS Commodore 64-Spiel schlechthin auf der Virtual Console. Zwar ist das „Shoot 'n' Puzzle" vielleicht nicht unbedingt das beste Spiel für Commodores Homecomputer, aber dafür immer noch das genießbarste in der heutigen Zeit. Denn das Spielprinzip ist mit nichts anderem zu vergleichen: Ihr steuert ein Raumschiff durch ein Labyrinth und schießt dabei Feinde nieder. Doch das funktioniert nicht einfach so, wie man es gewohnt ist: Ihr müsst nämlich auf einen gewissen Statuswert achten, der eure und die Stärke des Gegners angibt. Sobald ihr eine Ebene gemeistert habt, absolviert ihr ein Minispiel, um in den nächsten Level vorzudringen. *Paradroid* zeigt, wie viele andere C64-Spiele auch, deutliche Anzeichen von Altersschwäche. Doch das erfrischende Spielprinzip hat den Klassiker zumindest teilweise konserviert. **(fk)**

HART Um Gegner zu besiegen, braucht ihr einen hohen Level. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
PARADROID

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Commodore Gaming
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Star Parodier (Turbografx, 1995)

Farbenfrohe Shooter-Action

Hier haben wir einen weiteren Hanabi-Kandidaten: *Star Parodier* erschien bis dato ausschließlich in Japan. Das Spielprinzip des Shooters gleicht grob denen der Franchise-Kollegen *Star Soldier* und *Final Soldier*. Doch *Star Parodier* entwickelt mit seinen kunterbunten Farben, dem coolen Gegner-Design und den vielen witzigen Sonderwaffen einen ganz eigenen Grafik-Stil, der sich deutlich von dem der Vorgänger abhebt. Auch soundtechnisch setzt das Spiel völlig neue Akzente. Da ist es schon verwunderlich, dass Hersteller Hudson Soft *Star Parodier* vor zehn Jahren nur den Japanern gönnte. Heute überzeugt der Titel nicht mehr und nicht weniger als jeder andere halbwegs gute Virtual-Console-Shooter. Für die einen rechtfertigt das 900 Wii Punkte, für die anderen nicht. **(fk)**

KNALLIG Der Grafikstil von Star Parodier ist sehr speziell. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
STAR PARODIER

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Hudson
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Puyo Puyo 2 (Mega Drive, 1994)

Glibbriger Klassiker nach Tetris-Rezept

Selbst das unterhaltsamste Spielprinzip verliert irgendwann an Faszination. So erging es der *Puyo Puyo*-Serie in den letzten Jahren. Nachdem das kultige Gameplay bereits vor mehr als einem Jahrzehnt Zocker begeisterte, entlocken die jüngsten Fortsetzungen dem Spieler meist nur noch ein eher schwaches Nostalgie-Kribbeln. Da ist es doch schön, dass wir uns auf der Virtual Console dem bisher Japan-exklusiven *Puyo Puyo 2* widmen können. Das Spielprinzip ist bekannt: Kleine Steinchen fallen im Zweierpack von oben nach unten und stapeln sich allmählich auf. Ihr müsst sie durch Drehen und Wenden so anordnen, dass sie sich gegenseitig auflösen. Dazu benötigt ihr vier neben- oder aufeinanderliegende, gleichfarbige Steine. Vor allem der Zweispielermodus ist ein echtes Spaßfeuerwerk. Schade, dass das Spielprinzip allmählich sehr ausgelutscht wirkt. **(fk)**

GLIBBER Die Steine sind matschiger als in Tetris. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
PUYO PUYO 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Break In (Turbografx, 1989)

Kugelstoßen auf altmodische Art

Eine Billard-Simulation auf dieser Plattform und zu dieser Zeit? Ganz recht! *Break In* konnte einst zahlreiche Billard-Fans stundenlang vor das TurboGrafX fesseln. Das gelang mit einer durchdachten Spielmechanik: Während man auf dem Übersichtsfeld den gesamten Billardtisch sieht, wird auf dem unteren Mini-Screen die Stoßposition für die weiße Kugel angezeigt. Vor allem die Spielphysik war für damalige Verhältnisse wirklich erstaunlich. Der hervorragende Mehrspielermodus macht sogar Multiplayer-Matches für bis zu sechs Teilnehmer möglich. Was für damalige Verhältnisse das Nonplusultra des Billard-Spielens darstellte, verliert sich heute in der Masse an veralteten Virtual-Console-Spielen. Denn statt 7 Euro in *Break In* zu investieren, solltet ihr lieber auf einen richtigen Besuch im Billard-Club eures Vertrauens sparen. **(fk)**

PORTRÄT Rechts unten seht ihr, wer gerade am Zug ist. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
BREAK IN

Genre:	Sport
Hersteller:	Naxat Soft
Spieler:	1-6
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	700 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Bubble Bobble	Taito	Action	1-2	****
Star Tropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Adventures of Lolo 2	Nintendo	Puzzlespiel	1	****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Lords of Thunder	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	****
Dragons Curse	NEC	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Compile	Shoot 'em Up	1	****

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

NEOGEO

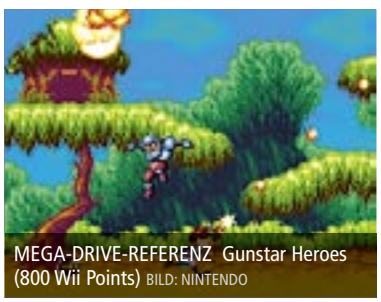
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Fatal Fury	Beat 'em Up	1-2	****	
The King of Fighters '94	Beat 'em Up	1-2	***	
Blue's Journey	Jump & Run	1-2	***	
Art of Fighting	Beat 'em Up	1-2	***	
Baseball Stars 2	Sportspiel	1-2	***	

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

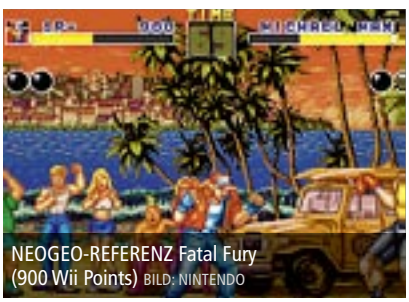
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****



MEGA-DRIVE-REFERENZ Gunstar Heroes (800 Wii Points) BILD: NINTENDO



NEOGEO-REFERENZ Fatal Fury (900 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Download-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

NINTENDO-64-WOCHEN

BILD: NINTENDO

Ich pfeife auf die Virtual Console und bedanke mich bei dem netten Herrn, der mir ein Spaß-Paket voller N64-Spiele geschickt hat! Super!

Christoph Kraus

STAR SOLDIER R (WiiWARE)

BILD: NINTENDO

Für eine flotte Runde zwischendurch ist dieser 2D-Shooter genau das Richtige für mich! Der Angriff auf die oberen Regionen der Bestenlisten hat begonnen!

Thomas Eder

SUPER R-TYPE (VC)

BILD: NINTENDO

Was liebe ich dieses Spiel! Mit meinem Flieger düse ich durch ein mit Mutanten übersätes Reich, die ich reflexartig alle kaltstelle. Zack, zack, zack – und abgeschossen!

David Martin

FANTASY ZONE (VC)

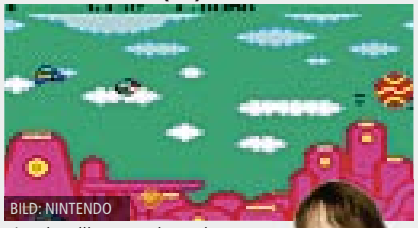


BILD: NINTENDO

Eine knallbunte Abwechslung im „Ein Raumschiff gegen tausend andere"-Einheitsbrei. Hoffentlich erscheint bald auch *Super Fantasy Zone*!

Sebastian Stange

DONKEY KONG Eine Demoversion des Arcade-Hits lässt sich freispielen. Hier ist die passende Arena zu sehen. BILD: N-ZONE

MEHR DAVON? Noch nicht genug Retro bekommen? Im neuen DS-Kochkurs könnt ihr ebenfalls einen Game&Watch-Klassiker anwählen. BILD: N-ZONE

SCHUTZSCHILD Vor allem Anfänger sollten in solchen Augenblicken die Schutztaste drücken. In Deckung! BILD: N-ZONE

VIELFALT Genial ist vor allem der hohe Grad an Abwechslung in den Arenen. Zwölf sind freischaltbar. BILD: N-ZONE

Super Smash Bros. Brawl

So räumen die Profis in der Smash-Arena richtig auf!

AUTOR: FELIX KOTHE

Wenige Tage ist es erst her, dass *Super Smash Bros. Brawl* in Europa erschienen ist. Wir präsentieren euch die besten Profi-Techniken. Feuer frei!

DER PERFEKTE SCHILD

Geduld und eine Menge Ausdauer sind gefragt, wenn ihr euch die schwierige Technik des perfekten Schildes antrainieren wollt. Zuerst müsst ihr erlernen, wie ihr eure runde Barriere nur noch mit dem richtigen Timing aufbaut. Dazu aktiviert ihr euren Schild exakt zu dem Zeitpunkt, in dem der Gegner euch attackiert. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt zum Zeitpunkt des Treffers ein metallisches Klirren und ihr könnt den feindlichen Angriff ohne jegliche Verzögerung kontern. Ihr fragt euch jetzt, wozu das denn gut ist? Anfänger oder Mittelklasse-Spieler werden mit dieser Technik vermutlich nicht sonderlich viel anfangen können, doch in den knallharten, temporeichen Profikämpfen ist der perfekte Schild von großem Nutzen.

UKEMI

Die Ukemi-Technik ist eine Methode der schnellen Erholung von einem einkassier-

DER BOSS-BATTLE-MODUS

Der Boss-Battle-Modus stellt euch vor eine große Herausforderung: Ihr müsst alle zehn Bossgegner des Subraum-Emissärs nacheinander bekämpfen – wahlweise auch zu zweit. Um diesen Modus freizuschalten, müsst ihr lediglich den kompletten Subraum-Emissär durchspielen.

DER ALL-STAR-MODUS

Im All-Star-Modus müsst ihr nacheinander gegen alle Charaktere des Spieles antreten. Er ist sowohl allein als auch zu zweit spielbar. Um diese Spielvariante freizuschalten, müsst ihr lediglich alle versteckten Protagonisten erspielen.

VERSTECKTE MEISTERSTÜCKE

Fünf Meisterstücke könnt ihr im Laufe des Spieles freischalten. Hier erfahrt ihr, wie das funktioniert!

SPIEL	VORAUSSETZUNG
Donkey Kong (NES)	Spielt Super Smash Bros. Brawl mindestens 10 Stunden lang.
F-Zero (SNES)	Wählt Captain Falcon im letzten Level des Subraum-Emissärs und schließt den Kampf erfolgreich ab.
Zelda: Ocarina of Time (N64)	Spielt 10 Brawl-Matches mit Toon Link.
Super Mario Bros. 2 (NES)	Gewinnt 5 herkömmliche Brawl-Matches mit Peach.
Super Mario World (SNES)	Spielt 3 Mal auf der Melee-Stage Yoshi's Island.

ten Schlag. Es wird des Öfteren vorkommen, dass ihr vom Kontrahenten in die Luft geschleudert werdet und taumelnd zu Boden fallt. Im Normalfall klatscht ihr volle Breitseite auf den harten Grund und müsst euch anschließend wieder aufrappeln. Doch in schnellen Gefechten kann euch dieser vergleichsweise zeitintensive Vorgang das Leben kosten. Schneller geht's, wenn ihr euch die Ukemi-Technik aneignet. Dazu drückt ihr, kurz bevor ihr auf dem Boden aufschlagt, den Schild-Button. Dadurch fängt sich eure Figur elegant ab und kommt sofort wieder auf die Füße. Allerdings ist das Timing an dieser Stelle entscheidend. Übt ruhig ein bisschen, bevor ihr dieses Manöver im richtigen Kampf einsetzt. Betätigt ihr zusätzlich den Control-Stick nach links oder rechts, rollt ihr euch auch noch in die entsprechende Richtung ab. Ukemi kann übrigens auch an der Decke oder den Wänden verwendet werden. Solltet ihr euch an einer Mauer abfangen, könnt ihr gleichzeitig sogar einen Wandsprung ausführen – und zwar mit jedem Charakter!

DER WANDSPRUNG

Den Wandsprung gab es bereits zu *Melee*-Zeiten und auch diesmal ist jene Technik zum Erreichen höher gelegener Orte wieder von enormem Vorteil. Zum Ausführen des Wandsprunges müsst ihr lediglich den Sprungknopf drücken, sobald euer Charakter in der Luft eine Wand berührt. Alternativ dazu schlagt ihr mit dem Control-Stick einfach die entgegengesetzte Seite ein und schon hopst ihr von der Mauer weg. Befindet ihr euch bei Ausübung dieser Technik in einem Kamin, könnt ihr sogar bis ganz nach oben klettern. Allerdings können nicht alle Charaktere den Wandsprung ausführen. Anbei eine Liste der Figuren, die über diese Fähigkeit verfügen:

- Mario
- Diddy Kong
- Samus
- Zero Suit Samus
- Fox
- Falco
- Wolf
- Sonic
- Shiek
- Toon Link
- Captain Falcon
- Pikachu
- Schiggy
- Lucario

DER METEOR-SMASH

Eines der effektivsten Manöver, um einen Kontrahenten von der Plattform zu werfen, ist der Meteor-Smash. Mit dieser Technik könnt ihr eurem Widersacher in null Komma nix den Garaus machen, vorausgesetzt ihr habt flinke Finger. Die meisten Charaktere besitzen die Fähigkeit, einen Meteor-Smash auszuführen, und oftmals handelt es sich dabei um einen Luft-Angriff. Zuerst müsst ihr eurem Gegner ordentlich Saueres geben und ihn von der Plattform werfen. Sobald er versucht, den festen Untergrund wieder zu erreichen, springt ihr ihm entgegen und führt in der Luft euren Meteor-Smash-Angriff aus. Dieser katapultiert euer Ziel in den meisten Fällen in den Abgrund. Doch Vorsicht: Stellt sicher, dass ihr selber wieder Fuß fassen könnt!

GRÜNER HÜGEL Die Green Hill Zone bekommt ihr, sobald Sonic in eurer Charakterliste auftaucht. Allzu lange dauert das nicht. BILD: N-ZONE

ELECTROPLANKTON Die Hanenbow-Stage ist verfügbar, nachdem ihr das 28. Event-Match bestritten (und gewonnen) habt. Viel Glück! BILD: N-ZONE

GEHEIME STAGE-STUDIO-SETS

Indem ihr besonders viel Ausdauer und Kreativität beim Erschaffen eigener Kampf-Arenen beweist, schaltet ihr nach und nach zusätzliche Stage-Studio-Teile frei. Folgende Sets könnt ihr erringen:

STAGE-STUDIO-SET	VORAUSSETZUNG
Anfänger-Set	Kreiert 5 eigene Areale mit dem Stage Studio.
Experten-Set	Spielt 10 Mal auf einer eigens erstellten Stage.
Meister-Set	Kreiert 15 eigene Areale mit dem Stage Studio.

ALLE STAGES FREISCHALTEN

Ebenso geheimnisumwoben wie die Charaktere präsentieren sich die versteckten Stages. Nur sind diese in *Super Smash Bros. Brawl* relativ leicht freizuspielen. Haltet euch dafür einfach an folgende Anweisungen:

STAGE	VORAUSSETZUNG
Green Hill Zone	Schaltet Sonic frei.
Die weite See	Schaltet Toon Link frei.
2D-Welt II	Schaltet Mr. Game & Watch frei.
Luigi's Mansion	Spielt 3 Brawl-Matches mit Luigi.
Donkey Kong Classic	Spielt 20 Brawl-Matches mit Donkey Kong.
Mario Bros.	Besteht Event-Match 19.
Speersäule	Besteht Event-Match 25.
Electroplankton	Besteht Event-Match 28.
Big Blue (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches mit Captain Falcon.
Green Greens (Melee-Stage)	Spielt 20 Brawl-Matches mit Kirby.
Pokémon Stadium (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches in Pokémon Stadium II.
Tropen Trubel (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches auf irgendeiner Melee-Stage.

DER HOMERUN-CONTEST

Im Gegensatz zum Homerun-Contest in *Melee* verfügt eure Plattform diesmal über einen unsichtbaren Energieschild, der den Sandsack in eurer Nähe hält. Dennoch solltet ihr nicht einfach drauflosprügeln, denn durch eine zu starke Attacke könnte der Sandsack die Barriere durchbrechen und irrtümlicherweise im Aus landen. Die optimale Taktik zum Schädigen des Objektes besteht aus einfachen Vertikal-Manövern. Sprich: Ihr solltet den Sack mit starken oberen Attacken in die Luft befördern und anschließend mit einem unteren Luft-Angriff wieder auf den Boden zurückholen. Wiederholt ihr diese Prozedur ein paar Mal, sollte die Prozentanzeige des Sandsacks im Nu anschwellen.

DIE MACHT DER METAMORPHOSE

Aber auch Samus Aran kann ihren Hightech-Anzug vor dem Kampf ablegen und im hautengen Zero Suit antreten. Dazu haltet ihr während der Charakter-Auswahl einfach den Schildknopf gedrückt und bestätigt mit Start, um auf den Stage-Bildschirm zu gelangen. Jetzt seht ihr statt Samus' normalem Zeichen in der oberen rechten Ecke das Symbol von Zero Suit Samus. Dieser Trick funktioniert übrigens auch in allen anderen Spielmodi. Und das war noch längst nicht alles: Auch während eines Kampfes vermag es die Space-Ikone, in ihre freizügigeren Klamotten zu schlüpfen – und zwar ohne Ultra-Smash! Hierzu müsst ihr sehr schnell folgende Verspottungsposen eingeben: oben, unten, oben. Anschließend legt Samus ihren Varia Suit ab und kämpft im Zero Suit weiter.

TIPPS ZUM SAMMELN VON TROPHÄEN

1. Fleißig sammeln! Wann immer euch eine Trophäe im Subraum-Emissär oder den

LUIGI'S MANSION Habt ihr drei herkömmliche Brawl-Turniere mit Luigi veranstaltet, bekommt ihr Zugang zur Horrorvilla. BILD: N-ZONE

DRESCHMASCHINE Hier verdrischt Glurak gerade Pikachu. Wo ist ein Pokéball, wenn man ihn braucht? BILD: N-ZONE

TOON LINK Sobald der Mini-Link zur Wahl steht, lässt sich auch die weite See erkunden. Bloß nicht seekrank werden! BILD: N-ZONE

EIN KLASSIKER! Die Green-Greens-Stage ist euch möglicherweise schon aus Super Smash Bros. Melee bekannt. Dauerbrenner eben! BILD: N-ZONE

anderen Spielmodi ins Auge sticht, solltet ihr zuschlagen. Allerdings ist auch Vorsicht geboten: So manche verlockende Statue hat dem einen oder anderen Smash-Bruder schon sein virtuelles Leben gekostet. Wägt sorgfältig ab, ob ihr beispielsweise im Subraum-Emissär bei zu großer Bedrohung durch böse Widersacher nicht doch lieber auf eine Trophäe verzichten solltet, anstatt im schlimmsten Fall vielleicht mit einem Continue dafür zu bezahlen.

2. Den Trophäensockel verwenden! Wann immer ihr im Adventure-Modus auf das golden schimmernde Item stoßt, solltet ihr nicht lange zögern und zugreifen. Denn sobald ihr einen Gegner damit bewerft, verwandelt er sich in eine wertvolle Trophäe, die ihr anschließend aufsammeln könnt. Allerdings sind manche Feinde zäh und lassen sich nicht einfach so in eine Ministatue verwandeln. Hier müsst ihr Hand anlegen und die Energie des Objektes eurer Begierde durch Attacken auf ein Minimum senken. Erst dann lassen sich auch die ganz widerspenstigen Gegner auf den Trophäensockel bannen.

3. Die Münzschleuder verwenden! Mit dem kultigen Flipperautomaten könnt ihr euch nicht nur Sticker unter den Nagel reißen, sondern auch Trophäen sammeln. Sobald eines dieser Objekte auf dem Spielfeld auftaucht, solltet ihr voll draufhalten. Denn eine Trophäe braucht ein paar Treffer, bis sie vom Münzschleuder-Tisch herunter- und euch in die Tasche springt. Gebt zudem auf herumfliegende Raketen acht! ■

SPEERSÄULE Das 25. Event-Match müsst ihr erfolgreich bewältigen, um zu beweisen, wer der Herr dieser Arena ist. BILD: N-ZONE

MARIO BROS. Besteht das 19. Event-Match, um diese Stage zu öffnen! BILD: N-ZONE

ALLE ZIELSCHEIBEN-STAGES FREISCHALTEN

Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Zielscheiben-Contests, von denen die letzten vier freigeschaltet werden müssen. Dies schafft ihr, indem ihr den Classic-Modus auf mehreren verschiedenen Schwierigkeitsgraden besteht.

ZIELSCHEIBEN-STAGE	VORAUSSETZUNG
Level 1	Von Anfang an verfügbar
Level 2	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Sehr Leicht" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 3	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Leicht" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 4	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Mittel" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 5	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Schwer" oder einmal auf „Sehr Schwer".

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr Unterstützung, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

CHEATS | Freischaltbare Extras

Im neuesten Lego-Titel gibt es eine ganze Menge freischaltbarer Extras, etwa die berühmtesten Charaktere der Kinostreifen oder nützliche Items, die euch das Abenteuer etwas erleichtern. In dieser Ausgabe haben wir eine Auswahl der coolsten Codes – auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr die volle Ladung an hilfreichen Cheats! Gebt die folgenden Codes einfach an der Tafel im Klassenzimmer für den Mathe-Unterricht ein:

CHEAT	Wirkung
VIKED7	Artefakt-Detektor
VKRNS9	Gegner unbewaffnet
4ID1N6	Verkleidungen
B1GW1F	Dünger
33GM7J	Eisbahn
VUT673	Teile-Detektor
MDLP69	Regenerierende Herzen
3X44AA	Geheime Charaktere
3HE85H	Silhouetten

CHEAT	Charakter
1MK4RT	Banditen-Schwertkämpfer
TDR197	Belloq (Dschungel)
B73EUA	Britischer Kommandant
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
24PF34	Dschungel-Führer
VMJ5US	Elsa (Offizier)
JSNRT9	Elsa (Wüste)
1MF94R	Feindlicher Funker
B84ELP	Feindlicher Pilot
NE6THI	Gralsritter
VJ85OS	Indiana Jones (Offizier)
13NS01	Major Toht
2K9RKS	Oberst Dietrich
2NKT72	Pankot-Killer
S93Y5R	Panzerfaust-Soldat (Jäger)
3NSLT8	Wu Han

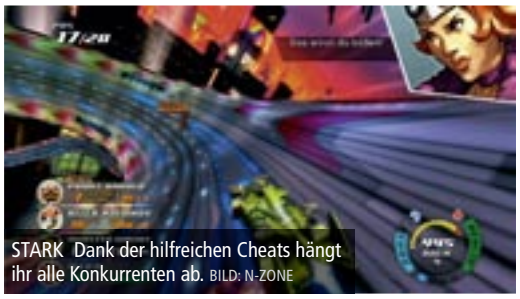
GESCHAFFT Dank unserer Tricks ist kein Schatz mehr vor unserem Helden sicher! BILD: N-ZONE

KLASSENZIMMER An dieser Tafel müsst ihr die Codes eingeben. BILD: N-ZONE

Speed Racer

CHEATS | Unverwundbarkeit und anderes

Mit unseren Cheats macht die kurzweilige Raserei noch mehr Spaß! Ob Unverwundbarkeit, winzige Gegner, unendlich Boost oder geheime Fahrzeuge – hier ist für jeden etwas mit dabei. Um die Cheats einzugeben, wechselt ihr ins Optionsmenü und gebt diese bei „Codeeingabe" ein. Um sie wieder zu deaktivieren, müsst ihr sie einfach erneut eingeben. Vollgas voraus!



STARK Dank der hilfreichen Cheats hängt ihr alle Konkurrenten ab. BILD: N-ZONE

CHEAT	EFFEKT
A, B, A, OBEN, LINKS, UNTEN, RECHTS	Unverwundbarkeit
B, A, UNTEN, OBEN, B, A, UNTEN	Unendlich Boost
1, 2, 1, 2, B, A, +	Die letzten drei Fahrzeuge freischalten
B, OBEN, –, +, 1, OBEN, +	Granit-Fahrzeug
OBEN, LINKS, UNTEN, RECHTS, OBEN, LINKS, UNTEN	Aggressive Gegner
A, –, +, UNTEN, OBEN, +, 1	Overkill
LINKS, A, RECHTS, UNTEN, B, OBEN, –	Seltsame Optik
B, A, LINKS, UNTEN, –, OBEN, –	Winzige Gegner
–, OBEN, –, 2, –, OBEN, –	Helium
B, OBEN, –, 2, B, OBEN, –	Monster Truck
OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN	Friedliche Gegner
OBEN, +, OBEN, RECHTS, –, OBEN, –	Mond-Schwerkraft

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

08/2008 DVD: Inhalt

SUPER SMASH BROS. BRAWL

LEGO INDIANA JONES

DAS N-ZONE-KOCHSTUDIO

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2

Thema des Monats
Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Vorschau
Alone in the Dark (Wii)
Guitar Hero Aerosmith (Wii)
Guitar Hero On Tour (DS)
LEGO Batman (Wii)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)

Test
Apollo Justice: Ace Attorney (DS)
Death Jr.: Root of Evil (Wii)
Etrian Odyssey (DS)
Gradius II (VC)
Iron Man (DS)
Iron Man (Wii)
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (DS)
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (Wii)
Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit (DS)
Pokémon Puzzle League (VC)
Speed Racer (Wii)
Top Spin 3 (Wii)

Bonus
Age of Empires: Mythologies (Präsentation)
LEGO Indiana Jones (Trailermontage)
N-ZONEissimo! Das N-ZONE-Kochstudio
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian (Making-of)
Video Games Live

Spiel-Trailer
Alone in the Dark
Castlevania: Order of Ecclesia
Don King Presents Prizefighter
Emergency Heroes
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?
Rayman Raving Rabbids TV Party
Samba de Amigo
Spyborgs
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 08/2008 Super Smash Bros. Brawl • Pokémon Mystery Dungeon 2 • LEGO Indiana Jones

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

Die deutsche Version im Test: Erfüllt Nintendos Mega-Prügler die hohen Erwartungen?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,90 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Call of Duty: World at ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ghostbusters (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Die Chroniken von Narnia (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sam & Max Season One (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Prince of Persia (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Family Ski (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero Aerosmith (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy Tactics A2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Kochkurs (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Mystery Dungeon 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Indiana Jones (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Ninja Gaiden Dragon Sword (DS)	___	❑	❑	❑
Tipps: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Reportage: Die besten Zelda-Bugs	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Guitar Hero Aerosmith (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero On Tour (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Iron Man (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Gradius II (VC)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Mystery Dungeon 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Indiana Jones (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Iron Man (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: N-ZONEissimo! Das Kochstudio	___	❑	❑	❑
Bonus: Video Games Live	___	❑	❑	❑

8. Wie gerne hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind: _____

9. Wie hat dir unser Sonderheft zu Super Smash Bros. Brawl gefallen?

❑ Sehr gut, als Smash-Bros.-Fan habe ich es regelrecht verschlungen.
❑ Eher weniger gut, ich war mit den N-ZONE-Artikeln schon bestens bedient.
❑ Ich habe es leider nirgendwo im Zeitschriftenhandel gefunden.
Sonstige Anmerkungen: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 08, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Skate it.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse" Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 6. August 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

MOST WANTED

01. Rayman Raving R. TV-Party	Wii
02. Guitar Hero World Tour	Wii
03. Skate it.	Wii
04. Viva Piñata: Pocket Paradise	DS
05. Alone in the Dark	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero Aerosmith	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Prince of Persia	DS
14. Samba de Amigo	Wii
15. Guitar Hero on Tour	DS
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Ghostbusters	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Call of Duty 5	Wii
24. Skate it.	DS
25. Wario Land Shake	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sports Island	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. We Ski	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Super Mario Stadium Baseb.	Wii
40. Shaun White Snowboarding	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. We Love Golf	Wii
27. Race Driver GRID	DS
28. Advance Wars: Dark Conflict	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World End With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Dragon Quest Swords	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. Guitar Hero III	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

N-ZONE

COMPUTEC

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Kothe, Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Louie July
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Augen auf, da fehlt Herz!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wenn man etwas tut – ganz egal ob bei der Arbeit, in der Schule oder in der Freizeit –, dann soll man gefälligst mit Herzblut bei der Sache sein! Lieblosigkeit und Belanglosigkeit gibt es viel zu häufig in der Unterhaltungsindustrie – und ganz besonders bei der Entwicklung von Videospielen. Ich plädiere daher ganz offen für mehr Liebe beim Programmieren! Neulich auf dem Wühltisch eines uns allen bekannten Lebensmittel-Discounters: Herren-Bermuda-Shorts, Doppelhub-Luftpumpen, Wii-Spiele, Damen-Strandtaschen, … Halt, Blick zurück! Lagen da wirklich Wii-Spiele auf dem Grabbelregal? Ich reibe meine Augen und arbeite mich mit meinen Fingern durch den Wühltisch voran, bis ich am Ziel angekommen bin: Da liegen sie, chaotisch sortiert, völlig willkürlich gestapelt, aber immerhin für „nur" 29,99 Euro. An die Titel kann ich mich gar nicht mehr erinnern, weil sie allesamt völlig generisch klingen: Super Myth Makers Buggy Extreme, Kawasaki Jet Ski, Kidz Sports Offroad Super Desktop Racing? Egal, wie die Spiele auch immer heißen: Finger weg! Selbst in der Nase popeln macht mehr Spaß, als sich diesen Mist anzutun. Nicht mal einen richtigen „Gratulation! du hast <<Spiel XY>> durchgespielt!"-Bildschirm gibt es, wie ich bei der Büro-Recherche feststelle. Stattdessen wird man direkt ins Options-Menü zurückgeworfen. DAS nenne ich Motivation! Ich schnappe mir zwei Flaschen Wasser, drei Packungen HAselNUssTAfeln (denn noch immer fehlen mir alle EM-Sammelbildchen!) und gehe an die Kasse. Vor mir lässt eine Mutter eine weiße Plastikbox für 29,99 Euro über den Kassen-Scanner ziehen. Herzliches Beileid an den Sohn! Deine Mutter hat es immerhin gut gemeint.

Kurioses aus der Videospielbranche

Samus Aran als versteckte Kämpferin im Wii-Starttitel *Marvel: Ultimate Alliance*? Das klang nicht nur für uns komisch, sondern wohl auch für die Rechte-Abteilung von Nintendo. Diese gab aus nachvollziehbaren Gründen keine Zustimmung ans Programmier-Team, denn seine wichtigsten Franchises gibt man nicht einfach so aus der Hand. Doch im Internet ist kürzlich ein Video aufgetaucht, das die *Metroid*-Heldin beim Abfeuern von Laser-Salven im Marvel-Universum zeigt. Offenbar war da jemand bei der Entwicklung etwas übereifrig! Um Leserbriefen vorzubeugen: Nein, Samus ist NICHT freischaltbar. Nein, auch nicht mit Cheats!

BILD: YOUTUBE

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Wenn *Drei Engel für Charlie: Volle Power* das zweitbeste getestete PAL-GameCube-Spiel der N-ZONE 09/2003 ist, dann haben wir …? Richtig, Sommer! Die N-ZONE 09/2003 setzte also auf die geballte Import-Power: *F-Zero GX* heimste 91 Prozent ein, *Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4* kassierte 90 Prozent Prozent, *Our Sun* (das bei uns unter dem Namen *Boktai* erschien) 88 Prozent und für das Kinder-Adventure *Pokémon Channel* gab's immerhin 78 Prozent. Im Vorschauteil ganz dick: *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* im Vier-Seiten-Check!

Was wird gespielt bei …

Christopher Blair

BILD: N-ZONE

Christopher Blair arbeitet in der PR- und Marketing-Abteilung bei Nintendo of Europe in Großostheim. Derzeit betreut er unter anderem die Wii- und DS-Titel Super Smash Bros. Brawl und Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungs-Team Dunkelheit/Zeit.

Was spielst du im Augenblick?
Zurzeit tobe ich mich zu Hause mit *Wii Fit* aus. Und für unterwegs habe ich *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* auf meinem Nintendo DS dabei.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Mit *Wii Fit* kann ich mich endlich durchringen, nach der Arbeit etwas was für den Körper zu machen. Und *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* macht einfach Spaß, weil es Old-School-Gameplay mit frischen Ideen verbindet.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Ohne viel nachzudenken sind das *Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past* und *Super Mario RPG* (in Europa nie erschienen, Anm. d. Red.), weil diese Spiele meine Kindheit geprägt haben und immer noch in meinem Super Nintendo landen.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Eine Neuauflage von *Lufia* auf dem Nintendo DS würde mich zum glücklichsten Zocker machen, den es gibt.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Da meine Eltern selbst schon früh dabei waren, habe ich schon früh Kontakt zu Nintendo gehabt. Begonnen hat die Leidenschaft mit dem NES-Klassiker *Super Mario Bros 3*.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Mit Freunden verbringe ich am liebsten die Zeit mit *Bomberman* in seinen zahlreichen Variationen. Zu sechst ist das eine Riesengaudi.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Egal, wie schön die Grafik wird, und egal, wie groß die Welten werden, vergesst nie ein Spiel, das euch einmal begeistert hat!

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 09/08 ab 06.08.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Reportage

Nintendo auf der E3: Mehr Action für Gamer?

Die Fan-Gemeinde wartet sehnlichst auf die Ankündigung neuer Nintendo-Gamer-Titel auf der E3. Ob Nintendo die Katze aus dem Sack lässt und lang ersehnte Fortsetzungen von *F-Zero, Star Fox* und Co. verkündet oder uns hauptsächlich Casual-Titel beschert, verraten wir euch nächsten Heft.

| Vorschau

Call of Duty: World at War

In dieser Ausgabe gab's einen Vorgeschmack – in der kommenden die volle Ladung an heißen Infos!

| Test

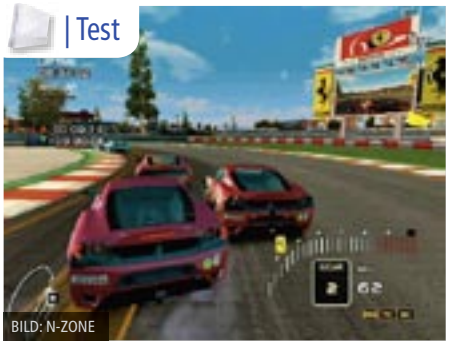


BILD: N-ZONE

Ferrari Challenge

Ob sich die vielen Terminverschiebungen gelohnt haben, verraten wir euch im nächsten Heft!

| Test

BILD: NINTENDO

Mario Super Sluggers

Ist das neueste Mario-Baseball wirklich der Bringer? Wir testen die japanische Version für euch.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
05-06/08

Noch mehr Gehirn-Jogging: Die neuen IQ-Trainer im Visier, Die Entwickler von *Guitar Hero On Tour* (DS) im Exklusiv-Interview u. v. m.

PLAY³
08/08

Wichtigste Themen: *Call of Duty: World at War, Soulcalibur IV, Silent Hill: Homecoming, Quake Wars: Enemy Territory,* u. v. m.

GAMES AKTUELL
07/08

Top-Themen: *Star Wars: The Force Unleashed, Metal Gear Solid 4, Guitar Hero IV, Grand Theft Auto IV* u. v. m.

XBOX 360
07/08

Wichtigste Themen: *Call of Duty: World at War, Battlefield: Bad Company, Gears of War 2, Race Driver GRID, Silent Hill: Homecoming* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Und [vi:] spielst du?

Kabelloses Spielvergnügen

für mehr Freiraum und Balance

Wireless Control Kit

Cooking Pro Kit

Billard Kit

Light Gun Kit

Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK®

www.speed-link.com

KONAMI

REGISTRIERE DICH JETZT:
WWW.NEWTRACKANDFIELD.COM

New International TRACK & FIELD™

AUF DIE PLÄTZE, ONLINE, LOS!

Mit New International Track & Field behauptest du dich in 24 Leichtathletik-Disziplinen wie Weitsprung, Gewichtheben, Radfahren oder 110m-Hürden. Trete an gegen Sportverrückte aus aller Welt: Nimm teil an Online-Turnieren und erobere Spitzenplätze im weltweiten Ranking! Deine Athleten wählst du aus populären Konami-Charakteren wie Silent Hill oder Metal Gear Solid. Hol' dir Gold, Respekt und was zu lachen! *Für 1-4 Spieler.*

www.konami-europe.com/games / www.konamistyle-europe.com

SUMO DIGITAL

NINTENDO DS.lite

"NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD" © 2008 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. "KONAMI" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD" IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION PUBLISHED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, GMBH. DEVELOPED BY SUMO DIGITAL LTD.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.